Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
10/13 · Ausgabe 198 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 10

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

VORSCHAU
Super Mario rockt die Wii U!

Ab 12. Oktober, ca. 120 Euro:

NINTENDO 2DS
Im Test: Der bessere 3DS?

TEST
Rayman Legends (Wii U)
Etrian Odyssey IV (3DS)
Splinter Cell (Wii U) u. v. m.

Mehr Pokémon geht nicht: Alles zu den neuen Spielen für Nintendo 3DS!
Außerdem: Das erste Pokémon-Game für die Wii U im Test!

FAKTEN

- Erscheinungsdatum: 12. Oktober 2013
- Erste Pokémon-Spiele für den 3DS mit nie dagewesener Grafik
- Viele neue Pokémon, Charaktere, Attacken und Regionen
- Spannende Features: Pokémon-Amie, Massenbegegnungen, Himmelskämpfe
- Völlig überarbeitetes Kampfsystem mit Mega-Entwicklungen, dem Typ Fee sowie Basis- und Supertraining
- Neue, bessere Online-Modi wie das PSS und Wundertausche

POKÉMON X UND POKÉMON Y

Rollenspiel Eine neue Welt, ein völlig überarbeitetes Kampfsystem, neue Pokémon-Arten, wunderschöne 3D-Grafiken und vieles mehr: Darum werden die nächsten Pokémon-Spiele sicher ein Hit!

In weniger als einem Monat, am 12. Oktober, erscheinen mit *Pokémon X* und *Pokémon Y* die neuesten Ableger der erfolgreichen *Pokémon*-Reihe für den Nintendo 3DS. Anlässlich des baldigen Releases haben wir es uns nicht nehmen lassen, für euch neben eines coolen Wendecovers (Heft umdrehen!) und der *Pokémon*-Vorschau hinten im Heft (Seiten 99 bis 96) noch einmal alle wichtigen Infos und Fakten auf dieser Doppelseite zusammenzufassen.

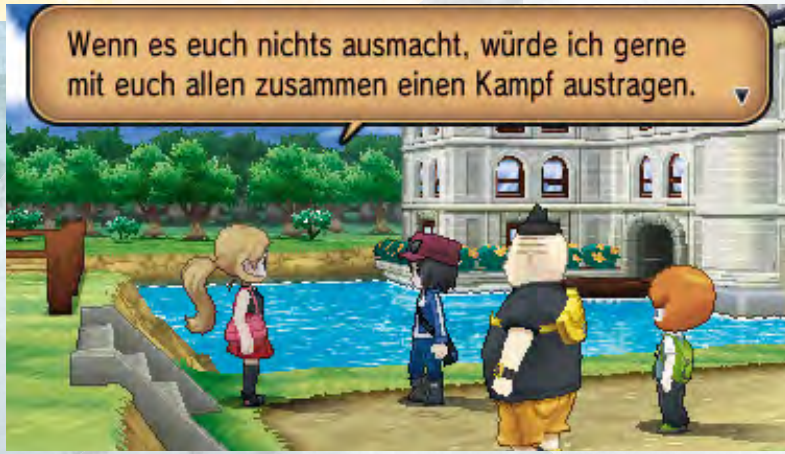
Wunderschöne 3D-Grafik

Pokémon X und *Pokémon Y* wagen so viele spannende neue Spielkonzepte und Veränderungen am bekannten Taschenmonster-Spielprinzip wie keine Edition seit den ursprünglichen *Pokémon Rot* und *Blau*. Das fängt bereits bei der Grafik an: Erstmals präsentieren sich eure Schützlinge als prachtvolle 3D-Modelle – dank der Hardware-Leistung des Nintendo 3DS ist das kein Problem. Dank dem 3DS könnt ihr nun natürlich auch das gesamte Spiel in stereoskopischem 3D genießen und euren Lieblingen dabei so nahe kommen wie noch nie zuvor! Auch die anderen technischen Möglichkeiten des Handhelds werden gekonnt eingesetzt: Im neuen Feature „Pokémon-Amie“, bei dem ihr eure Pokémon jederzeit füttern, streicheln und beobachten könnt, schneidet ihr unter anderem auch Grimassen vor der Innenkamera, um eure Zöglinge zum Lachen zu bringen. Wenn ihr euch dabei gut anstellt, werden eure Pokémon im Kampf sogar stärker und reagieren fröhlicher auf eure Anweisungen!

Frischer Wind im Kampfsystem

In den neuen Spielen bereist ihr die komplett neue Kalos-Region,

Herunterfallen könnt ihr von Mähikel selbst bei den waghalsigsten Manövern nicht. Dieser Sprung über ein Hindernis ist ein Leichtes für das Pflanzen-Pokémon.



Eure neuen Freunde Tierno, Trovato und Sannah möchten euer Können auf die Probe stellen – zeigt ihnen, was ihr draufhabt!

WICHTIG!

Nicht vergessen: Ab 12. Oktober kann sich jeder Spieler der neuen Editionen nur für kurze Zeit ein seltenes Flemmli herunterladen, das das besondere Item Lohgocknit trägt. Nur mit dessen Hilfe lässt sich bei Lohgock die Mega-Entwicklung auslösen, wodurch das ohnehin mächtige Wesen noch angriffslustiger wird. Schnappt euch also den Lohgocknit, bevor es zu spät ist!

Das ist aber mal sehr effektiv! Der Drache Trikephalo hat im Kampf gegen Feelinaras neue Feen-Attacke Mondgewalt klar das Nachsehen.

trefft also auf nie zuvor gesehene Städte, Trainer, Freunde und Feinde – und natürlich auf ganz neue Pokémon-Arten! Über 700 wird es ab dem 12. Oktober geben, und so viel sei verraten: Sie alle zu schnappen wird sich als eine Aufgabe herausstellen, an der ihr mehrere Hundert Stunden euren Spaß haben werdet.

Neben dem Sammeln von Pokémon ist der andere große Teil eines jeden Spiels der Reihe seit jeher das Kämpfen gewesen. Und auch hier hat der Entwickler Game Freak echte Innovationen mitgebracht, die das zuletzt recht gleichbleibende Kampfprinzip stark umkrempeln: Nach über zehn Jahren kommt mit dem neuen Typ Fee, der unter anderem sehr effektiv gegen die mächtigen Drachen ist, ein 18. Typ zu den bekannten hinzu. Noch dazu ergeben sich durch die neue Mega-Entwicklung, die ausgewählte Taschenmonster wie Mewtu, Lohgock, Kangama und Absol durchführen können, noch frische Kampfsituationen. Selbst wenn ein Match schon verloren scheint, kann man es durch die extreme Kraftzunahme, die Pokémon durch die Mega-Entwicklung erfahren, eventuell noch gewinnen! Nicht zu vergessen auch die neuen Massenbegegnungen, bei denen es euer Pokémon alleine mit fünf Gegnern gleichzeitig zu tun bekommt, sowie die Himmelskämpfe hoch oben in der Luft, an denen nur flugfähige Arten teilnehmen können.

Macht euch bereit für Kämpfe der besonderen Art: Bei dieser Massenbegegnung stehen euch vier Tauros und ein Miltank gegenüber!

Bessere Trainingsmöglichkeiten, neue Online-Modi

Spieler, die ihre Pokémon speziell auf die Teilnahme an Turnieren ausrichten, haben es dank des neuen Basis- und Supertrainings mit *X* und *Y* jetzt leichter als je zuvor, die dafür wichtigen Werte richtig zu trainieren (eine genauere Erläuterung findet ihr auf Seite 99 dieser Ausgabe). Auch die Online-Modi wurden extrem ausgebaut und verbessert: Mithilfe des Player Search Systems (PSS) tauscht ihr euch so einfach wie noch nie mit anderen Spielern aus, die Global Trade Station (GTS) wurde überarbeitet und bietet noch mehr Möglichkeiten zum Tauschen. *Pokémon X* und *Y* stehen also eindeutig unter dem Motto „Innovation und Interaktion" – wir können die Veröffentlichung am 12. Oktober jedenfalls kaum abwarten und haben unsere Exemplare bereits vorbestellt!

Max Drews

MEINUNG
Max Drews

„So viele Neuerungen wie seit über 16 Jahren nicht mehr!"

Als die neuen Editionen Anfang dieses Jahres angekündigt wurden, habe ich zugegebenermaßen nicht damit gerechnet, dass sie das altbekannte *Pokémon*-Spielprinzip derartig auffrischen würden – zu kurz erschien mir die Zeit seit dem Release von *Schwarz 2* und *Weiß 2*. Was die Entwickler aber zusammengewerkelt haben, verdient Respekt: Auf dem 3DS glänzen die Taschenmonster mit toller Grafik, erweiterten Online-Modi und offenbar durchdachten Neuerungen für Kämpfe. Wie gut das alles in der Praxis und auf Dauer funktioniert, wird sich aber erst noch im Test in der nächsten Ausgabe herausstellen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game
Alternative: Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2
Termin: 12. Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen allesamt von Nintendos Presseserver und geben die Qualität der Grafik glaubhaft wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

computec MEDIA

DE

EDGE.COMPUTEC.DE:
JETZT REGISTRIEREN: KOSTENLOSE LESEPROBE AB SEPTEMBER VERFÜGBAR

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2013. Used under licence. All rights reserved.

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

AB 9. OKTOBER IM APP STORE

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Nintendo hat uns alle einmal mehr überrascht: Mit der Ankündigung des 2DS, der bereits ab dem 12. Oktober in den Regalen der Händler zu finden sein wird, hat wohl niemand gerechnet. Und gleich noch eine Überraschung: Kurz nachdem Nintendo den 2DS präsentiert hat, durften wir das kleine, schmucke Teil schon selbst ausprobieren! Unsere Eindrücke sowie eine Menge Infos und Vergleiche mit den bisherigen 3DS-Modellen schildern wir euch in einem großen Bericht, damit ihr auch sicher wisst, ob ihr bei dem neuen Handheld zuschlagen könnt oder doch besser zur 3D-Variante greift.

Kaum zu übersehen ist unser Schwerpunktthema in dieser N-ZONE-Ausgabe: Pokémon. Anlässlich des baldigen Releases der neuen Editionen liefert euch die Redaktion neben einem coolen Wendecover (Heft umdrehen!) zwei große Vorschauberichte, wovon der eine eher die eher Pokémon-unerfahrenen Leser bestens informiert, während der andere die heißesten Profi-Infos zu *X* und *Y* enthält. Doch damit nicht genug: Wir haben (endlich) *Pokémon Rumble U* für die Wii U getestet und auf den letzten Drücker noch die wichtigsten Neuigkeiten aus dem letzten Pokémon-Direct-Video in die Newsstrecke gequetscht.

Natürlich liefern wir euch auch diesmal das volle Brett an Games für Nintendo-Konsolen: Für die Wii U haben wir das megageniale *Rayman Legends* getestet – außerdem noch *Splinter Cell: Blacklist* sowie weitere aktuelle Neuerscheinungen. Der 3DS kommt auch nicht zu kurz: Mit *Etrian Odyssey IV* haben wir eine RPG-Perle vom Feinsten ausführlich unter die Lupe genommen. Darüber hinaus erwartet euch der übliche Mix an spannenden Nintendo-Themen – freut euch auf aktuelle News, interessante Community-Infos, hilfreiche Tipps und unterhaltsame Retro-Reportagen. Wem das immer noch nicht genügt, der wird zudem auf unserer Homepage unter www.n-zone.de fündig.

An dieser Stelle noch ein herzliches Dankeschön an alle Leser, die uns auf der Gamescom besucht haben. Ihr seid einfach spitze – und alle anderen natürlich auch! ;)

Viel Vergnügen mit der neuen N-ZONE wünscht

Euer N-ZONE-Team!

POKÉMON X UND Y (Vorschau)

Seite 2+99

Freut euch auf Neuigkeiten zum nächsten *Pokémon*-Hit für den 3DS!

SUPER MARIO 3D WORLD (Vorschau)

ab Seite 18

Super Mario, Mario Kart und Zelda – die kommenden Wii-U-Hits!

RAYMAN LEGENDS (Test)

Seite 40

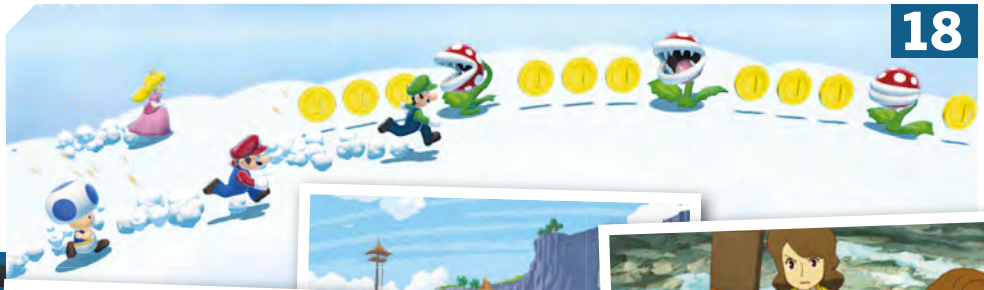
Ein neuer Stern am Jump&Run-Himmel? Wir verraten es euch!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Rayman Legends. Dank des genialen Mehrspielermodus kam dann auch niemand zu kurz – den Artikel verfassen durfte letztendlich Kollege Zelada, der sich selbst zum ultimativen *Rayman*-Experten ernannt hat.
- **Überraschung des Monats:**
  Uwes neue Frisur! Spaß beiseite, mit dem 2DS hat Nintendo die Redaktion und die Spielergemeinde ein weiteres Mal verblüfft. Hut ab! Wir freuen uns schon auf den „abgespeckten" 3DS!
- **Rückblick des Monats:**
  Kollege Kegel hat Nachforschungen betrieben, was Nintendo denn vor Videospielen so alles produziert hat. Wer jetzt „Na klar – Spielkarten!" denkt, wird überrascht sein, womit man bei Nintendo schon so alles seine Brötchen verdient hat. Haben wir euer Interesse geweckt? Dann blättert schnell in den Retro-Teil dieser Ausgabe und führt euch Bens edle und aufwendige Reportage „Nintendo vor den Videospielen" zu Gemüte.

DAS TEAM

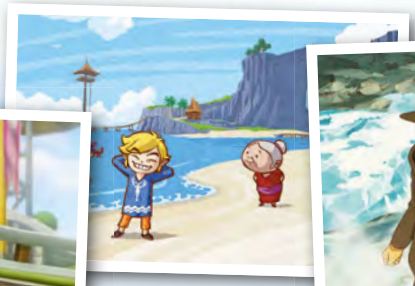
10/2013



18

BENJAMIN

Super Mario 3D World, *Mario Kart 8*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* und zwei neue *Professor Layton*-Games – all diese sowie weitere Nintendo-Highlights stehen uns in den nächsten Wochen beziehungsweise Monaten bevor! Freut euch auf die Crème de la Crème der kommenden Megahits, die ihr im Vorschauteil dieser N-ZONE ab der Seite 18 findet!



VORSCHAU | NINTENDO-MEGAHITS IM ANFLUG!

02, 48, 99

THOMAS

Schwer zu übersehen – diese Ausgabe steht ganz im Zeichen Nintendos beliebter Sammelmonster. Auf den ersten beiden Seiten liefern wir euch alle Infos zu den beiden neuen Editionen, auf den letzten vier Seiten geht unser Pokémon-Experte Max ins Detail. Und mittendrin findet ihr den Test zum Wii-U-Debüt der Pokémon sowie einen großen Pokémon-Ticker in den News, in den wir euch kurz vor Redaktionsschluss auf den letzten Drücker noch brandheiße Infos gequetscht haben.

VORSCHAU | POKÉMON X UND Y + RUMBLE U

START

Editorial 05

Inhalt 06

VORSCHAU

Magazin 08

Most Wanted 16

Wii U

Batman: Arkham Origins 28

Mario Kart 8 22

Sonic Lost World 26

Super Mario 3D World 18

Zelda: The Wind Waker HD 24

3DS

Boulder Dash XL 3D (eShop) 69

Pokémon X und Y 02, 99

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant 30

Professor Layton vs. Ace Attorney 31

TEST

Charts 64

Das Team 33

Kalender 38

Meinungsmache 34

Release-Termine 36

So testen wir 32

Top-Spiele 58

Wii U

Disney Infinity 50

DuckTales Remastered (eShop) 66

Giana Sisters: Twisted Dreams (eShop) 67

NAM-1975 (Wii U VC) 67

Planes 52

Pokémon Rumble U 48

Rayman Legends 40

Splinter Cell: Blacklist 44

Street Fighter II (Wii U VC) 67

The Legend of Zelda (Wii U VC) 67

40

SEBASTIAN
Ernsthafte Konkurrenz für *Super Mario*? Oder hat Ubisofts neues Jump & Run mit dem gliederlosen Helden womöglich sogar die Nase vorn im Kampf um den Hüpfspielthron? In unserem großen Test ab Seite 40 dieser Ausgabe verraten wir es euch!

TEST | RAYMAN LEGENDS

54

MARCO
So schön können klassisch angehauchte JRPGS sein: *Etrian Odyssey IV* entpuppt sich auf dem 3DS als Überraschungshit. Doch Vorsicht: Wenn man sich erst mal drauf eingelassen hat, besteht eine extrem hohe Suchtgefahr! Warum das so ist, erfahrt ihr von RPG-Experten Marco im großen Testbericht.

TEST | ETRIAN ODYSSEY IV

Alle Titel dieser Ausgabe

Batman: Arkham Origins, Vorschau	28
Bike Rider CX, Online	69
Boulder Dash XL 3D, Online	69
Disney Infinity, Test	50
DuckTales Remastered, Online	66
Etrian Odyssey IV, Test, Tipps	54, 81
Giana Sisters: Twisted Dreams, Online	67
Mario Kart 8, Test	22
NAM-1975 , Online	67
Ninja Gaiden II , Online	68
Pikmin 3, Tipps	80
Planes, Test	52
Pokémon Rumble U, Test	48
Pokémon X und Y, Vorschau	02, 99
Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant, Vorschau	30
Professor Layton vs. Ace Attorney, Vorschau	31
Rayman Legends, Test	40
Solomon's Key, Online	69
Sonic Lost World, Vorschau	26
Splinter Cell: Blacklist, Test	44
SteamWorld Dig, Online	69
Street Fighter II, Online	67
Super Mario 3D World, Vorschau	18
The Legend of Zelda, Online	67
Zelda: The Wind Waker HD, Vorschau	24

3DS

Bike Rider CX (eShop)	69
Disney Infinity	50
Disney Planes	52
Etrian Odyssey IV	54
Ninja Gaiden II (3DS VC)	68
Solomon's Key (3DS VC)	69
SteamWorld Dig (eShop)	69

ONLINE

DS-Kanäle	70
VideoGamesZone	72
Wii-Kanäle	68

RETRO

Assassin's Creed - Ein mörderischer Erfolg	76
Nintendo vor den Videospielen	74
N-ZONE-Zeitreise	78
Startseite	72

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga	86
Spielerforum	82
Tipps & Tricks	80
Etrian Odyssey IV	81
Pikmin 3	80

MEINUNGEN

Kolumne	92
Leserbriefe	94

FINALE

Heftvorschau	94
Impressum	94

NINTENDO 2DS: HANDS-ON

3DS Ein schlanker Handheld zum unschlagbaren Preis: Nintendo erweitert das 3DS-Lineup um ein Einstiegsmodell. Der Name des Neulings: Nintendo 2DS!

Das war eine echte Donnerschlagmeldung – und noch dazu völlig ohne Vorwarnung! Am Abend des 28. Augusts erreichte uns die Pressemitteilung Nintendos zu einem neuen Mitglied des aktuellen Handheld-Lineups, genannt 2DS. Keine 48 Stunden später war Nintendo auch schon bei uns in Fürth zu Gast, um uns einen voll funktionsfähigen 2DS zu präsentieren. Wir haben uns den schlanken Handheld natürlich ganz genau angesehen (ein Video dazu findet ihr auf videogameszone.de unter dem Suchbegriff „Nintendo 2DS ausprobiert"). Unser Urteil nach anfänglicher Skepsis: Nintendos Neuzugang liegt von allen 3DS-Versionen am entspanntesten in der Hand, ist überraschend leicht und auch für die langen Finger älterer Spieler hervorragend geeignet! Aufgrund seiner robusten Bauweise ohne bewegliche Teile ist er natürlich auch die erste Wahl für die Zielgruppe, die Nintendo mit dem 2DS eigentlich ansprechen will: Kinder im Alter bis etwa sieben Jahre. Neben dem Verzicht von Stereo-Speakern zugunsten eines Mono-Lautsprechers ist die wichtigste Änderung der Wegfall der 3D-Funktion – der 2DS kann alle 3DS-Titel abspielen, diese aber nur in 2D wiedergeben. Wer dem räumlichen Bildschirmeffekt also sowieso nichts abgewinnen kann, fährt mit dem 2DS handlicher und günstiger. Aktuell ist der 2DS bei vielen Händlern für knapp 130 Euro vorbestellbar und damit etwa 30 Euro günstiger als der 3DS und etwa 50 Euro günstiger als der 3DS XL. Der 2DS erscheint am 12. Oktober.

NINTENDO 2DS: TECHNIK-VERGLEICH

2DS

Die Spiele
Der Nintendo 2DS spielt sämtliche alte DS- ebenso wie alle bisherigen, aktuellen und zukünftigen 3DS-Spiele ab. Er kann Letztgenannte aber mangels 3D-Funktion nur zweidimensional wiedergeben.

Die Form
Der 2DS verfügt über eine simple Barrenform, also ein starres Gehäuse komplett ohne bewegliche mechanische Komponenten. Das macht ihn zu groß für die Hosentasche, Nintendo bietet aber Tragetaschen an.

Die Maße
Der Nintendo 2DS ist 127 Millimeter lang, 144 Millimeter breit und exakt 20,3 Millimeter hoch. Er kommt auf ein Gewicht von knapp 260 hervorragend ausbalancierten Gramm.

Die Bildschirme
Der obere LCD-Bildschirm misst 3,53 Zoll und ist nicht 3D-fähig. Der untere LCD-Bildschirm ist ein Touchscreen in den Maßen 3,02 Zoll. Für beide sind Displayschutzfolien sinnvoll!

Die Batterie
Bei DS-Spielen hält der 2DS zwischen 5 und 9 Stunden durch, bei 3DS-Spielen zwischen 3,5 und 5,5 Stunden. Die Stand-by-Zeit beträgt 3 Tage, die Ladezeit liegt bei etwa 3,5 Stunden.

Die Features
Der 2DS verfügt über Wi-Fi, StreetPass, SpotPass und eine per Knopfdruck ausgelöste Sleep-Funktion. Seine Kamera kann 3D-Fotos aufzeichnen, aber selbst nicht anzeigen.

Die Meinung der N-ZONE
Zunächst dachten wir: klobig, unhandlich, hässlich. Dann bekamen wir den Prototypen in die Finger und denken nun: überraschend leicht, herrlich handlich, perfekt ausbalanciert, super zu greifen … und immer noch hässlich. Aber bei einem Preis von knapp 130 Euro ist dieses Modell Marke „Mein Vater war ein Game Boy“ ein nahezu unschlagbar gutes Angebot. Den Stereoton gibt’s über Kopfhörer.

3DS

Die Spiele
Der Nintendo 3DS versteht sich ebenfalls auf das Abspielen von DS-Games und selbstredend auch auf sämtliche 3DS-Titel, die das Gerät zudem dreidimensional darzustellen imstande ist.

Die Form
Von allen Mitgliedern der stolzen 3DS-Familie erreicht der Standard-3DS eingeklappt die kompaktesten Dimensionen, beschert aber aufgrund seiner schmalen Maße großen Händen schon mal einen Fingerkrampf.

Die Maße
Der Nintendo 3DS ist zugeklappt 74 Millimeter lang, 134 Millimeter breit und 21 Millimeter hoch. Er kommt auf ein Gewicht von knapp 235 Gramm – der leichteste 3DS-Vertreter.

Die Bildschirme
Der obere LCD-Bildschirm misst 3,53 Zoll und versteht sich auf die brillenlose (!) Wiedergabe von 3D-Signalen. Der untere LCD-Bildschirm ist ein Touchscreen in den Maßen 3,02 Zoll.

Die Batterie
Bei DS-Spielen hält der 3DS zwischen 5 und 8 Stunden durch, bei 3DS-Spielen zwischen 3 und 5 Stunden. Die Stand-by-Zeit beträgt 3 Tage, die Ladezeit liegt bei etwa 3,5 Stunden.

Die Features
Der 3DS verfügt über Wi-Fi, StreetPass, SpotPass und geht per Zuklappen in den Sleep-Modus. Er kann 3D-Fotos aufzeichnen und auf seinem oberen Bildschirm anzeigen.

Die Meinung der N-ZONE
Nach wir vor ist der gute, alte Nintendo 3DS eine prima Wahl für Handheld-Konsumenten, die möglichst preisgünstig die gigantische DS/3DS-Softwarebibliothek genießen wollen, dabei aber nicht auf die spannende 3D-Funktion verzichten möchten. Gegenwärtig ist der Standard-3DS für etwa 160 Euro zu haben – erwachsene Spieler mit großen Händen sollten aber aus Komfortgründen zum XL greifen.

3DS XL

Die Spiele
Das Luxusmodell der 3DS-Familie spielt anstandslos DS-Spiele ab und brilliert bei der Wiedergabe von 3DS-Games in feinster dreidimensionaler Optik, dem riesigen Luxusbildschirm sei Dank.

Die Form
Der mächtige XL dürfte so manche Hemds- und Hosentasche auch im zusammengeklappten Zustand überfordern, bietet so aber wie der kleine 3DS perfekten Bildschirmschutz vor Kratzern.

Die Maße
Der Nintendo 3DS XL ist zugeklappt 93 Millimeter lang, 156 Millimeter breit und 22 Millimeter hoch. Er kommt auf ein Gewicht von knapp 336 Gramm – der schwerste 3DS.

Die Bildschirme
Der obere LCD-Bildschirm misst 4,88 Zoll und versteht sich auf die brillenlose (!) Wiedergabe von 3D-Signalen. Der untere LCD-Bildschirm ist ein Touchscreen in den Maßen 4,18 Zoll.

Die Batterie
Bei DS-Spielen hält der 3DS XL zwischen 6 und 10 Stunden durch, bei 3DS-Spielen zwischen 3,5 und 6,5 Stunden. Die Stand-by-Zeit beträgt 3 Tage, die Ladezeit etwa 3,5 Stunden.

Die Features
Der 3DS XL verfügt über Wi-Fi, StreetPass, SpotPass und geht per Zuklappen in den Sleep-Modus. Er kann 3D-Fotos aufzeichnen und auf seinem oberen Bildschirm anzeigen.

Die Meinung der N-ZONE
Wer nicht aufs Geld schauen muss oder möchte, ist mit dem 180 Euro teuren Luxusmodell der 3DS-Familie nach wie vor am besten bedient. Die deutlich größeren Bildschirme liefern allein schon einen signifikanten spielerischen Mehrwert, die 3D-Funktion kommt noch besser beim Zuschauer an und die größeren Gerätedimensionen bedeuten ein deutlich entspannteres Halten und Bedienen.

MIGHTY NO. 9

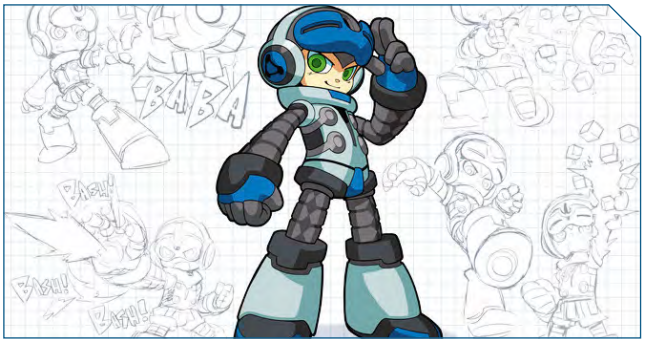
Biz *Mega Man*-Erfinder sammelt Geld für den geistigen Nachfolgers des Capcom-Klassikers

Keiji Inafune dürfte vielen von euch ein Begriff sein: Der 48-jährige japanische Videospiel-Produzent und frühere Angestellte bei Capcom gilt als einer der Väter von *Mega Man* und war auch maßgeblich an Serien wie beispielsweise *Onimusha* beteiligt. Seit Ende 2010 ist er der Vorsitzende seines selbst gegründeten Videospiel-Unternehmens Comcept. In dieser Funktion startete er am 31. August 2013 einen Spendenaufruf auf Kickstarter, um das Spiel *Mighty No. 9* zum Leben zu erwecken. Der 2D-Action-Titel soll sich, so Inafune, ganz bewusst an *Mega Man* orientieren, das klassische Gameplay aber um bisher noch unbekannte Innovationen bereichern. Aufgrund des sehr frühen Stadiums der Entwicklung existieren noch keine echten Bilder, sondern nur Konzeptzeichnungen aus dem Abenteuer. Das gilt auch für die Gameplay-Bilder, die wir auf dieser Seite abgedruckt haben. Dennoch zeigt sich die Spielergemeinde bereits von dem ambitionierten Projekt überzeugt: Nur knapp zwei Tage nach Beginn der Kickstarter-Kampagne war die zum Ziel gesteckte Mindestsumme von 900.000 Dollar, die benötigt wird, damit die Entwicklung von *Mighty No. 9* richtig beginnen kann, schon erreicht. Bisher ist der Titel zwar nur für den PC in Entwicklung, Inafune verspricht aber Umsetzungen für Playstation 3, Xbox 360 und Wii U, sollte dafür genug zusätzliches Geld gesammelt werden. Insgesamt werden 2,5 Millionen Dollar benötigt, damit auch diese Versionen des Titels Realität werden können kann. Das hört sich nach einem ganz schön hochgesteckten Ziel an. Bedenkt man aber, dass die Kickstarter-Kampagne insgesamt 30 Tage läuft, stehen die Chancen, dass auch reine Nintendo-Spieler in den Genuss des 2D-Abenteuers kommen werden, ausgesprochen gut! Immerhin dürfte mit Erscheinen dieser Ausgabe unseres Magazins die Zwei-Millionen-Dollar-Grenze bereits in Greifdistanz sein, wenn sie nicht sogar schon übertroffen wurde. Da das Entwicklerteam auf ihrer Kickstarter-Seite zudem einen regen Meinungsaustausch mit der Community pflegt und sehr bereitwillig mit den Fans und Spendern kommuniziert, sollte das fertige Spiel bei seiner Veröffentlichung im Jahr 2015 sehr stark von den Wünschen der Kickstarter-Mitglieder geprägt werden. Sehr interessant dabei außerdem: Galt Kickstarter über lange Zeit nur als Anlaufhafen reiner PC-Spiele, tauchen in letzter Zeit auch vermehrt Ideen und Konzepte für Konsolen wie die Wii U auf. Wir finden diesen Trend klasse und hoffen, dass er sich noch deutlich verstärkt! In der Zwischenzeit gilt unsere Aufmerksamkeit jedoch dem grandiosen Projekt des Keiji Inafune. Sobald es neue Informationen zum Fortschritt der Spendenaktion sowie dem Entwicklungsstand von *Mighty No. 9* gibt, lest ihr es natürlich in der N-ZONE!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Diesen vielversprechenden Titel behalte ich im Auge!““

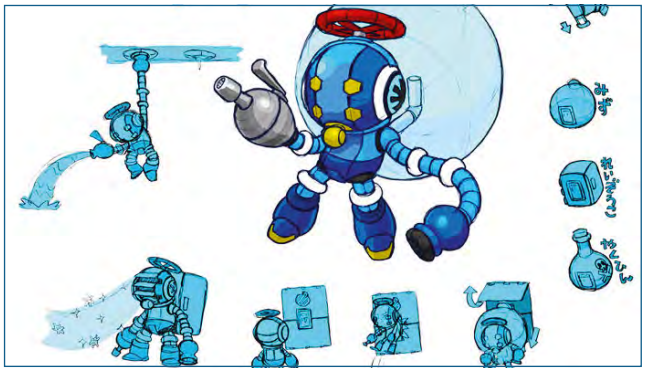
Nicht nur unverbesserliche Nostalgiker wie ich sind von *Mega Man* begeistert: Die sehr guten Verkaufszahlen von Teil 9 und 10 beweisen, dass auch jüngere Spieler am knackigen, aber unheimlich gelungenen 2D-Gameplay der Reihe Gefallen finden. *Mighty No. 9* verspricht, all das zu bieten, was seine geistigen Vorgänger ausmacht, und noch viel mehr. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler per Kickstarter genug Geld zusammenkriegen, damit auch Wii-U-Spieler irgendwann in den Genuss des Titels kommen. Mit Blick auf den rasant steigenden Spendenpegel bin ich aber mehr als zuversichtlich, dass dieses Ziel erreicht werden wird.



Im Internet ist der Roboterheld Beck bereits jetzt ein Superstar – innerhalb von 48 Stunden gab es etliche Fanarts zu dem feschen Androiden zu bestaunen.

***Mighty No. 9* versucht gar nicht, seine Inspiration zu verbergen. Die Entwickler geben offen zu, dass die *Mega Man*-Spiele als Vorbild für den Action-Titel Pate stehen.**

Keiji Inafune, der Kopf hinter *Mega Man* und *Mighty No. 9*, ruft die Fans im Kickstarter-Video persönlich dazu auf, für die Verwirklichung seines Projekts zu spenden.



Hier seht ihr den Entwurf eines Bösewichts, dem der Protagonist von *Mighty No. 9* gegenüberstehen wird. Die *Mega Man*-Anleihen sind unverkennbar.

US-SPIELER DÜRFEN FRÜHER RAN

Wii U In Europa erscheinen Retail- und Digital-Version von *Wind Waker* an dem gleichen Tag.

Schon am 4. Oktober, und damit nur zwei Wochen nach dem Erscheinen dieser Ausgabe der N-ZONE, liegt das heiß erwartete Remake von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* für Wii U bei uns in den Händler-Regalen. Am selben Tag erscheint die Retail-Version des Titels zudem auch in Nordamerika. US-Spieler, die sich dazu entscheiden, das Abenteuer nicht auf Disc, sondern als Download-Version zu erstehen, dürfen hingegen bereits am 20. September über die weite See segeln – und damit sogar noch eine Woche vor japanischen Zelda-Fans. In Europa erscheinen beide Varianten des Spiels am selben Tag. Warum sich Nintendo dazu entschieden hat, diesen Schritt zu gehen, ist nicht bekannt. Allerdings ist es nicht das erste Mal, dass digitale Käufer gegenüber Disc-Fans bevorzugt werden. Die eShop-Version von *New Super Luigi U* erschien einen ganzen Monat vor der regulären Verkaufsversion – auch in Europa. Wie steht ihr zu dieser Entscheidung? Seid ihr dafür, dass digitale Versionen generell früher erscheinen sollten, oder geht euch das tierisch auf die Nerven? Sagt uns eure Meinung auf videogames-zone.de!

Im Bundle enthalten: Eine 32-GB-Wii-U und ein Code für *Zelda* zum Runterladen. Das Touchpad kommt darüber hinaus in einem coolen Look daher.

Bitte warten: Europäische Spieler müssen sich noch gedulden – egal ob sie *The Wind Waker HD* im eShop oder im Laden kaufen, sie dürfen erst am 4. Oktober ran.

Tschüssi: Am 20. September können US-Spieler, die sich für die digitale Version des Spiels entscheiden, erneut in See stechen, um Schwesterchen Aril zu retten.

KAMIYA WILL MINI-BAYONETTA

3DS Nach The Wonderful 101 kommen dem Chefentwickler viele Ideen.

Viele bekannte Gesichter in der Videospielbranche haben den Online-Dienst Twitter schon lange für sich entdeckt. Mit zu den kontroversesten wie auch fleißigsten Entwicklern gehört definitiv Hideki Kamiya, der nicht davor zurückschreckt, offen über persönliche Design-Wünsche zu plaudern. Nicht nur eine Fortsetzung zu *The Wonderul 101* käme ihm gelegen (siehe Seite 12), auch an neue Episoden von *Viewtiful Joe* und *Okami* würde er mit Freude arbeiten. Hier liegt die Entscheidung aufgrund von Copyright-Fragen aber bei Capcom. Passend zum noch nicht erschienenen *Bayonetta 2* hat Kamiya auch Ideen für ein Spin-off auf dem 3DS, in dem Nebencharakter Jeanne die Hauptrolle spielt. Kein dicker Action-Kracher wie das Vorbild, sondern etwas Kleines für zwischendurch, was man unterwegs locker spielen kann.

Den Kampf gegen diese Dämonenechse durften wir bereits mehrfach selbst ausprobieren. Fazit: Boah, was für 'n fettes Brett!

Brüllt nicht ganz so laut wie der Drache links, aber das muss Amaterasu auch gar nicht. Mit *Okami* hat sie mehrfach ihre Qualitäten bewiesen.

BRAVELY DEFAULT FOR THE SEQUEL

3DS Ein großes Spiel kommt noch mal ganz groß raus. Auf einem kleinen System.

In Japan ist *Bravely Default: Flying Fairy* bereits seit fast einem Jahr erhältlich, ein Release für den Rest der Welt ist auf 2013 (EU) bzw. 2014 (USA) angedacht. Im August dieses Jahres überraschte Square Enix dann mit der Meldung, mit *Bravely Default For the Sequel* an einer überarbeiteten Version zu basteln. So könnt ihr im Update verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählen, zusätzlich wurde das Kampfsystem überarbeitet: Mit Automatik-Funktion und verbesserter Bedienung soll dieses nun angenehmer zu steuern sein. Besitzer des Originals erfreuen sich an den hinzugekommenen Handlungssträngen, die dank Spielstandübertragung sofort genossen werden können. Der wichtige Knackpunkt für wartende Ausländer: *For the Sequel* hat japanische und englische Sprachausgabe sowie deutsche Texte, wodurch man sicher sein kann, dass hierzulande die überarbeitete Version erhältlich sein wird.

Mehr als nur ein dicker Patch: *For the Sequel* kommt mit sehr komfortablen Neuerungen direkt nach Europa. Wann genau, ist noch nicht bekannt.

DER ZUG IST ABGEFAHREN

Wii U Bethesda: Für die Wii U ist es zu spät, Unterstützung bei Drittherstellern zu bekommen.

Eine Konsole braucht den spielerischen Support anderer Hersteller, um über die Jahre hinweg erfolgreich zu sein. Dies ist eine Tatsache, die in den letzten Jahrzehnten immer wieder aufs Neue bewiesen wurde. Immerhin war dies einer der Hauptgründe, warum das Super Nintendo heute auf dermaßen viele Software-Goldbarren zurückblicken kann. Für die Wii U sieht es aktuell weniger rosig aus. Jetzt, wo die Konkurrenz mit Playstation 4 und Xbox One in den Startlöchern steht, ist nun auch der zeitliche Vorsprung verflogen. Publisher Bethesda findet für die prekäre Lage der Wii U sehr klare Worte: „Nintendo hätte tun sollen, was Microsoft und Sony schon lange im Vorfeld getan haben. Uns genau sagen, wie ihre Konsole funktioniert und was man mit ihr machen kann. Zudem haben sie mehrfach auf unser Feedback gehört und dies in die Entwicklung ihrer Konsole eingebunden“. Ein Umstand, den Nintendo laut Bethesda wohl versäumt hat. Der Publisher ist dabei nicht der einzige, der aktuell keine großen Titel für die Wii U in Arbeit hat. Zumindest offiziell nicht.

***The Elder Scrolls Online* ist einer von vielen Spielen, die zur Zeit nicht für die Wii U angekündigt sind. Wo bleibt die Alternative.**

REGGIE NIMMT’S GELASSEN

Wii U Der Präsident von Nintendo of America spricht seinen Jüngern Mut zu und motiviert sie für das, was kommt.

Allen Unkenrufen und Totsagen zum Trotz hat Nintendo den Kampf um die anstehende Konsolen-Vorherrschaft noch nicht aufgegeben. Besonders Reggie Fils-Aime, der auf dem Chefsessel von Nintendos Amerika-Kontigent sitzt, hat für die aufziehenden Streitkräfte der verfeindeten Nationen Playstation 4 und Xbox One keine freundlichen Worte übrig. „Ich habe mir das Line-up von Sony und Microsoft genau angesehen und habe ehrlich gesagt nicht viel mehr als ein gelangweiltes ‚Meh‘ übrig“, so Fils-Aime. Die Xbox One wird aller Voraussicht nach mit 23 Starttiteln die Schlacht beginnen, worunter durchaus lukrative Spiele wie *Battlefield 4* oder *Dead Rising 3* dabei sind. Sony kontert mit einem nicht weniger martialistischen *Killzone: Shadow Fall*, dem bunten Klötzchen-Spektakel *Knack* und diversen anderen Titeln, darunter viele Indie-Spiele. Reggie sieht dem aber gelassen entgegen. „Wir haben *Zelda*. Wir haben *Donkey Kong*. Wir haben *Mario*. Abgesehen davon noch *Pikmin 3* oder *The Wonderful 101*. Zudem stehen *Bayonetta 2* und *Xenoblade 2* in den Startlöchern“, so der Präsident weiter. Ob genau diese den Erfolg bringen werden, kann jetzt noch nicht vorausgesagt werden und liegt allein in der Hand der Käufer. Sein abschließendes Fazit jedenfalls wurde in der Vergangenheit bei jeder Konsolengeneration bestätigt: „Am Ende kommt es beim Erfolg einer Konsole auf die Spiele an“.

Steht schon jetzt ganz gut da, kann aber auch auf die Seite gelegt werden: die PS4.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

BLINDES MÄDCHEN SPIELT DANK MOPSIE

Mopsie, der lila Hase, feierte sein Debüt als Multiplayer-Charakter gerade erst in *New Super Luigi U*. Er ist unverwundbar und somit besonders für unerfahrene Spieler geeignet. Dadurch öffnet Mopsie für ein kleines amerikanisches Mädchen namens Jennifer das Tor zur Welt der Videospiele. Jennifer ist von Geburt an fast blind und erkennt selbst durch ihre dicke Brille nur Dinge, die sich wenige Zentimeter vor ihr abspielen. Bisher konnte sie dadurch nicht mit ihrer Familie Videospiele spielen, da sie vor dem TV sitzend das Bild verdeckt, doch dank GamePad und dem einsteigerfreundlichen Mopsie spielt sie nun gerne mit! Eine tolle Sache!

ETRIAN ODYSSEY IV: KEIN DEUTSCH!

Ist das noch zeitgemäß? Das grandiose 3DS-Rollenspiel *Etrian Odyssey IV* (den ausführlichen Test lest ihr weiter hinten) erhält keine deutsche Lokalisierung! Sicherlich ist die Fanbasis hierzulande nicht so groß wie in Japan, doch wenn man sich schon dazu entscheidet, den neuen Teil der namhaften Serie in Deutschland zu veröffentlichen, sollte man es doch hinbekommen, ein paar Übersetzer zu bezahlen. Abgesehen von zahlreichen enttäuschten Gamern, die gerade solch textlastige Spiele lieber auf Deutsch spielen wollen, verbaut sich Hersteller Atlus damit auch eine Chance. Interessierten Neueinsteigern wird die Hürde nochmals höher gelegt. In Zeiten, in denen selbst kleinere Projekte lokalisiert werden, eine echte Enttäuschung!

EA GEGEN ONLINE-PFLICHT

Peter Moore, seines Zeichens Chief Operating Officer bei Electronic Arts, sorgte unlängst für Entsetzen, als er in einem Gamescom-Interiew ankündigte, dass EA nicht länger Offline-Spiele herstellen würde. Also Internetpflicht für alle, wenn sie EA-Spiele genießen wollen? Ganz und gar nicht! Er sei missverstanden worden und meinte damit eigentlich nur, dass die meisten Spiele heutzutage „online" sind. Das bezog er aber eher auf optionale Modi, wie Multiplayer im Netz, Online-Ranglisten, Updates oder Achievements. Es wird also weiterhin die Möglichkeit geben, offline zu spielen, denn EA wisse, was seine Spieler wollen! Aha!

3DS ERHÄLT IN JAPAN NEUE MANGAS

Im Land der aufgehenden Sonne können lesefreudige 3DS-Spieler schon länger auf einen relativ breiten Fundus an interessanten Mangas zurückgreifen. So können Leseratten und Bücherwürmer in Japan beispielsweise Comics des auch hierzulande beliebten Detective Conan auf dem Handheld lesen. Nun wurde frisches Futter für Freunde der japanischer Comics angekündigt. Mit *Dragon Ball*, *Monster Hunter* und *Neon Genesis Evangelion* finden gleich drei hochklassige Vertreter ihrer Zunft den Weg auf den 3DS. Ob der 3DS wirklich geeignet ist, um zu lesen, muss jeder für sich selber wissen. Wenn ja: Auf zum Import-Händler!

LINK AUF PS3? OHNE NINTENDO!

Wer sich an *Soul Calibur II* erinnert, der hat nicht nur ein ausgesprochen gutes Kampfspiel im Kopf, sondern wird vielleicht noch wissen, dass in der GameCube-Version des Spiels Link als Bonus-Charakter vertreten war. PS2 und Xbox bekamen seinerzeit den Comic-Helden Spawn und Heichachi aus *Tekken* als freischaltbare Kämpfer zugeteilt. Beide Kämpfer werden in den bald erscheinenden HD-Versionen auf PS3 und Xbox 360 zu finden sein. Link wird man, wie auch eine Wii-U-Version vergebens suchen. Nintendo will (verständlicherweise) nicht, dass Link auf Konkurrenz-Konsolen zu sehen ist. Wir meinen: Vielleicht hätte ein kleiner Deal nicht geschadet. Link gegen Wii-U-Version.

Wii U auch in Europa mit Preisnachlass

Wii U Nintendo macht seinen nächsten Zug auf dem Preiskampf-Schachbrett.

Nun ist die Reaktion auf die nahende Konkurrenz doch da: Nintendo senkt seinen Preis für die Wii U in den USA um satte 50 Dollar. Im Gegensatz zum 3DS wird hier allerdings kein Botschafter-Programm enthalten sein, durch das Kunden, welche kurz zuvor noch einen höheren Preis bezahlt haben, mit gratis Download-Titeln entschädigt wurden. Für Europa ist ein ähnlicher Preisnachlass angekündigt, doch wie hoch der ausfallen wird, wollte Nintendo bis zum Redaktionsschluss nicht offenbaren. 50 Euro wären für Neukunden sicher mehr als verlockend.

Ace Attorney in der nächsten Ausgabe

Der coolste Anwalt der Videospielwelt kehrt mit neuen Gerichtsfällen zurück.

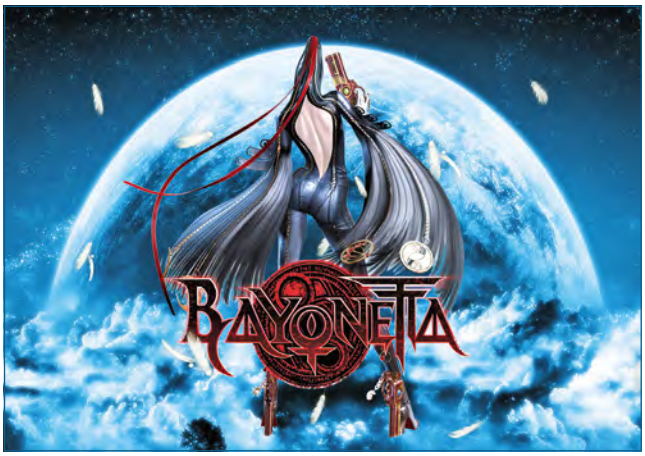
Leider nicht mehr rechtzeitig bei uns für eine große, ausführliche Preview in der Redaktion angekommen, wollen wir trotzdem die Gelegenheit beim Schopf greifen und euch *Ace Attorney: Dual Destinies* kurz vorstellen. Der offiziell fünfte Teil der Serie, Spin-offs nicht mit einbezogen, stellt gleichzeitig den 3DS-Einstand des genialen Rechtsanwalts Phoenix Wright dar. Nicht nur ist der wie alle anderen Leute im Gerichtssaal auch komplett in 3D animiert, er unterhält zudem noch investigative Unterstützung. Zum einen ist wieder Apollo Justice am Start, zum anderen gesellt sich die ebenso motivierte wie tollpatschige Athena Cykes dazu. Die Anklage lautet: massiver Zeitverlust durch mordsmäßigen Spielspaß!

PLATINUM GAMES HAT 101 PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT

Wii U Auch einer Portierung von *Bayonetta* sowie einer noch stärkeren Kooperation mit Nintendo steht man offen gegenüber. Wie wird Platinum Games sich entscheiden?

The Wonderful 101 ist gerade erst erschienen und konnte weltweit recht hohe Wertungen einfahren – Marco hatte mit der bunten Helden-Hommage großen Spaß und bewertete den ungewöhnlichen Action-Titel in der letzten Ausgabe mit mehr als fairen 83 Prozent. Hideki Kamiya, der führende Kopf des Entwicklers Platinum Games, denkt aber bereits jetzt laut über einen Nachfolger nach und lässt die Welt an seiner Euphorie teilhaben. Im Interview mit IGN bemerkte er, dass er es toll fände, ein Sequel Wirklichkeit werden zu lassen, sei es nun sofort oder erst in der nahen Zukunft. Er räumte allerdings ein, dass diese Entscheidung dazu nicht in seinen Händen, sondern in denen der Chefetage des Publishers Nintendo läge. Derzeit sieht es aber nicht so aus, als würde Kamiyas Wunsch allzu bald Wirklichkeit werden: Bisher verkauft sich *The Wonderful 101* nämlich mehr schlecht als recht. Auch zu *Bayonetta*, dessen Fortsetzung im nächsten Jahr exklusiv für Wii U erscheint, hatte der Japaner etwas zu sagen und merkte an, dass er das Original-Spiel ebenfalls gerne auf die Nintendo-Konsole bringen würde. Interessant ist hierbei, dass auch die freizügige Hexe zwar quer über den Globus verteilt mit Bestnoten ausgezeichnet wurde, die tatsächlichen Verkäufe jedoch hinter den Erwartungen zurückblieben. Wichtiges Detail am Schluss: Auf die Frage, ob er sich vorstellen könne, dass Platinum Games ausschließlich Spiele für Nintendo entwickelt, antwortete Kamiya: „Eine solche Kooperation wäre in meinen Augen nicht verkehrt. Mit einem starken Publisher als Rückgrat wird einem beim Entwickeln viel Last von der Schulter genommen.

Erwartet uns möglicherweise ein Nachfolger zum eben erschienenen Wii-U-Titel *The Wonderful 101*? Wenn es nach Hideki Kamiya geht, dann schon.



Doppelmond: Auch eine Portierung des ersten Teils von *Bayonetta* erachtet das Entwicklerstudio Platinum Games als eine mögliche Option.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

***War's das mit Bayonetta?** Platinum Games' Designer, Hideki Kamiya, schürt die Gerüchte um die Einstellung der Serie nach Bayonetta 2. „Ich möchte zuallererst Spiele machen, die Spaß bereiten. In Fortsetzungen kann man zwar verworfene Ideen des ersten Spiels umsetzen, doch meist macht man den dritten Teil nur noch, weil es die Fans wollen. Klingt, als würde sich der Gutmann erst einmal anderen Dingen widmen wollen. Ein neues Okami würde auf unserer Wunschliste weit oben stehen.*

***Kommt Minecraft auf die Wii U?** Nintendo enthüllte unlängst auf der PAX Prime, dass man eine „fortwährende Partnerschaft" mit den Entwicklern Mojang Specifications pflege. Die PC- und Xbox 360-Fassungen des Indie-Sandbox-Spiels waren enorme Erfolge und erfreuen sich bis heute großer Beliebtheit und einer Community, die äußerst kreative Werke schafft. Ihr könnt in der Superliga-Rubrik einen aufwendig gestalteten Minecraft-Gumba bewundern, den uns ein begeisterter Minecraft-Spieler zugeschickt hat.*

BRANDAKTUELLES ZU POKÉMON X UND Y

3DS Am Tag der Druckabgabe dieser N-ZONE lief ein neues „Pokémon Direct“. Wir waren unermüdlich und präsentieren die wichtigsten Infos daraus in einem Ticker!

+++ Neue Software Pokémon Bank +++

Noch in 2013 wird mit Pokémon Bank ein Online-Lagersystem für eure Pokémon erscheinen. Es bietet in 100 Boxen Platz für bis zu 3.000 Pokémon und zusätzlich eine einfache Suche nach bestimmten Taschenmonstern. Pokémon Bank erscheint als kostenpflichtiger Service, für den eine jährliche Gebühr zu entrichten sein wird. Zu Anfang wird es allerdings eine kostenlose Probezeit geben.

+++ PokéMover bringt eure älteren Pokémon nach X & Y +++

Mit der kostenlosen eShop-Software PokéMover übertragt ihr Pokémon aus den Editionen *Schwarz, Weiß, Schwarz 2* und *Weiß 2* nach Pokémon Bank, von wo aus sie dann auf *X* und *Y* gesendet werden können.

+++ Wählt zu Beginn aus sechs Start-Pokémon +++

Während euch einer eurer Freunde in *X* und *Y* aus Igamaro, Fynx und Froxy einen Partner für eure Reise durch Kalos wählen lässt, schenkt euch Professor Platan zu Beginn Bisasam, Glumanda oder Schiggy. Bisaflor, Glurak und Turtok erhalten Mega-Entwicklungen.

+++ 3DS-XL-Sonderedition +++

Die bereits für Japan angekündigten 3DS-XL-Sondereditionen erscheinen auch in den USA und Europa, und zwar am 27. September. Die Spiele selbst wird man dabei vermutlich ab 12. Oktober per Download-Code (und nicht früher) erhalten können.

Dass Glurak noch cooler werden könnte, hätten viele Fans nicht gedacht. Doch die Mega-Entwicklung macht’s möglich!

Junichi Masuda, Satoru Iwata und Tsunekazu Ishihara präsentierten am 04. September das Pokémon Direct.

Wii U BEKOMMT EIN AKKU-UPGRADE

Wii U Nintendo veröffentlicht einen leistungsstärkeren Akku für das Wii U GamePad – aber kommt er bis nach Europa?

Seitdem die Wii U auf dem Markt ist, fühlt man sich als Spieler häufig unangenehm an die Zeiten des ersten Game Boys erinnert: Wir sprechen vom Akku des Controllers, der mindestens ebenso schnell schlapp macht wie die Batterien in Nintendos Ur-Handheld. Alle paar Stunden muss das GamePad per Kabel an die Steckdose, damit man ungestört weiterspielen kann – denn anders als beim zuvor angesprochenen Game Boy kann man hier nicht einfach einen zweiten Satz Batterien ins Akkufach packen! Zumindest in Japan will der Mario-Konzern hier nun endlich Abhilfe schaffen und veröffentlicht von offizieller Seite aus einen stärkeren Akku, der verspricht, auch bei längeren Spiele-Sessions nicht sofort klein beizugeben. Erste japanische Tester zeigen sich mit dem Gerät zufrieden: Bei maximaler Helligkeit hält der neue Akku im Vergleich zum Original über zwei Stunden länger durch. Preislich schlägt er umgerechnet mit knapp über 20 Euro zu Buche, was uns diese Verstärkung der Wii-U-Ausdauer locker wert wäre. Leider hat die Sache bis jetzt einen deutlichen Schönheitsfehler: Nintendo plant im Moment nicht, das neue Akku-Pack auch außerhalb Japans zu veröffentlichen. Da es sich bei diesem Produkt aber um ein Universalbauteil handelt, das wohl recht einfach auf internationale Wii-U-Anforderungen umgestellt werden könnte, geben wir uns aber der Hoffnung hin, dass Nintendo mit dem japanexklusiven Release dieses kleinen Kraftpakets nur einen groß angelegten Testlauf starten möchte. Wir rechnen daher damit, dass auch wir Europäer irgendwann in den Genuss der Zusatzpower kommen, damit wir in Zukunft während unserer Abenteuer mit Mario, Link, Samus und ihren Freunden nicht mehr ständig durch das penetrante Blinken der sich leerenden Batterie-Anzeige genervt werden. Wir behalten den Akku im Blick!

So sieht der neue, stärkere Akku aus, der vor Kurzem in Japan erschienen ist. Er ist etwas größer als das Original, passt aber trotzdem problemlos ins Batteriefach.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

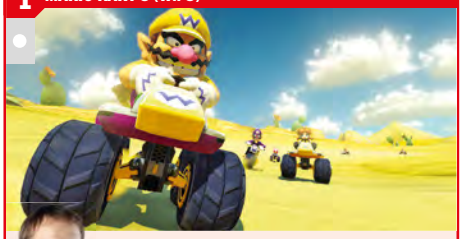
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013/2014

Die Most-Wanted-Charts unserer Leser gleichen diesmal fast bis ins Detail denen des Vormonats – zumindest auf den vorderen Rängen. Mario hält wie in den letzten Monaten die Spitzenposition inne, gefolgt von der *Zelda*-Reihe und den Pokémon. Die Smash Bros. belegen vor Segas Turbo-Igel erneut einen starken vierten Rang. Mit zwei neuen Spielen hat sich Professor Layton wieder zurückgemeldet und kommt auf den sechsten Rang. Ansonsten hat sich in den letzten Wochen nicht wirklich viel getan – die genauen Erscheinungstermine der *Mario*-Games für diesen Winter wurden noch nicht verkündet, doch als kleinen Trost haben wir in dieser Ausgabe eine große Vorschau zu *Super Mario 3D World* für die Wii U für euch parat. Auf Seite 18 geht's los!

Wii U	Super Mario 3D World	Winter 2013	Jump & Run
Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2013	Sport
3DS	Mario Party	Winter 2013	Geschicklichkeit

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)



Nachdem wir auf der Gamescom wieder einige Runden gedreht haben, steht einmal mehr fest: *Mario Kart 8* bleibt das Spiel, nach dem wir uns die Fingerchen lecken.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 ZELDA: WIND WAKER HD (Wii U) NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** 4. Oktober 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

3 SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U) ↓

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** Winter 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

4 ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS) ↓

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

5 WATCHDOGS (Wii U) NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** 30. November 2013
Hersteller: Ubisoft **Entwickler:** Ubisoft Montreal **Genre:** Action

2 THE LEGEND OF ZELDA

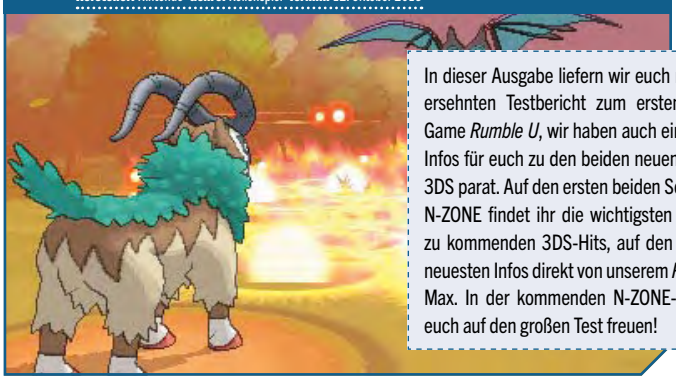
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt

Zum ab dem 4. Oktober hierzulande erhältlichen HD-Remake des Gamecube-Hits *The Wind Waker* liefern wir euch in der aktuellen N-ZONE einen Vorschaubericht ab der Seite 24. Einen festen Releasezeitpunkt für das 3DS-*Zelda* gibt's derzeit noch nicht – nach wie vor geht die Redaktion von Anfang Dezember aus.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	4. Oktober 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link between Worlds	Ende 2013	Action-Adventure

3 POKÉMON X UND Y (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 12. Oktober 2013



In dieser Ausgabe liefern wir euch nicht nur den lang ersehnten Testbericht zum ersten Wii-U-*Pokémon*-Game *Rumble U*, wir haben auch eine Menge weiterer Infos für euch zu den beiden neuen Editionen für den 3DS parat. Auf den ersten beiden Seiten der aktuellen N-ZONE findet ihr die wichtigsten allgemeinen Infos zu kommenden 3DS-Hits, auf den letzten Seiten die neuesten Infos direkt von unserem *Pokémon*-Experten Max. In der kommenden N-ZONE-Ausgabe dürft ihr euch auf den großen Test freuen!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

Alles beim Alten: Die Smash Bros. sind weiterhin in den oberen Rängen der N-ZONE-Most-Wanted-Charts vertreten, auch wenn es dazu in den letzten Wochen keine nennenswerten neuen Infos zu verkünden gab. Behaltet am besten unsere Homepage www.n-zone.de im Auge – falls sich überraschend was tut, findet ihr dort neue Infos.

5 SONIC (Wii U/3DS)

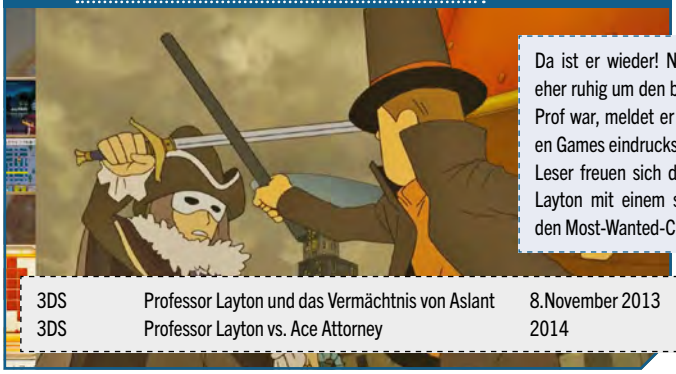
Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run/Geschicklichkeit **Termin:** 2013

Zu Segas blauem Igelchen haben wir weitere Neuigkeiten für euch zusammengetragen, die ihr ab der Seite 26 dieser N-ZONE findet. Wir gehen davon aus, dass wir euch in den kommenden Ausgaben schon neue Infos zu dem nächsten olympischen Aufeinandertreffen des Sega-Maskottchens mit Nintendo-Superstar Mario liefern können. Geduld!

Wii U/3DS	Sonic Lost World	18. Oktober 2013	Jump & Run
Wii U/3DS	Mario & Sonic: Sotschi 2014	2013	Geschicklichkeit

6 PROFESSOR LAYTON (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 8. November 2013/2014



Da ist er wieder! Nachdem es zuletzt eher ruhig um den beliebten Nintendo-Prof war, meldet er sich mit zwei neuen Games eindrucksvoll zurück. Unsere Leser freuen sich drauf und belohnen Layton mit einem starken 6. Platz in den Most-Wanted-Charts.

3DS	Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant	8.November 2013	Geschicklichkeit
3DS	Professor Layton vs. Ace Attorney	2014	Geschicklichkeit

7 DONKEY KONG T. F. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Nov. 2013

8 SKYLANDERS: S.F. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 18. Oktober 2013

9 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

10 WATCHDOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 30. November 2013

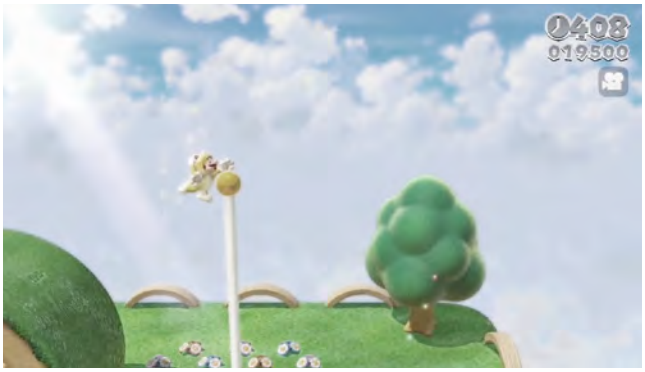
SUPER MARIO 3D WORLD

Jump & Run Ein einziges Land ist für einen Klempner von Format doch nicht genug! Mario gönnt sich auf der Wii eine ganze 3D-Welt – und bringt dabei gleich noch drei Freunde mit …

In der vorletzten Ausgabe der N-ZONE haben wir euch in unserer ersten Vorschau zu *Super Mario 3D World* bereits einen umfangreichen Gesamtüberblick zu Marios neuestem Multiplayer-Abenteuer gegönnt und euch erste Infos zum Spiel mitteilen dürfen. Natürlich war der neueste Ausflug der Schwammerlwelt-Superstars auch ein großes Thema auf der diesjährigen Gamescom – und mit den frischen Eindrücken aus Köln im Gepäck wollen wir uns nun einige der feineren Details in *Super Mario 3D World* näher anschauen! Welche Charaktere gehen denn überhaupt an den lokalen Multiplayer-Start? Wie unterscheiden sich unsere vier Helden und was macht ihr Gameplay-Erlebnis so einzigartig? Welche Rolle übernimmt das Wii-U-Pad und wie kann es in die Handlung des Spiels eingreifen? Weckt ein Ausflug in Marios *3D World* euren Spiel- und Sammeltrieb? Was hat es mit den Spezial-Sternen aus der *Galaxy*-Serie auf sich? Und warum ist den Röhren eigentlich das Grün ausgegangen?

Auf Augenhöhe

Im Grunde ist es eine der auffälligsten (man könnte sagen: transparentesten) Veränderungen im Pilzkönigreich, trotzdem muss selbst ein gestandener Hüpfspiel-Veteran zweimal hinschauen, um diese Neuerung nicht aus dem Blick zu verlieren: Die Röhren, die Mario seit seinen seligen NES-Tagen begleiten, haben die Farbe gewechselt! Die einstmals grasgrünen Klassiker erscheinen in *3D World* nun komplett durchsichtig. Was zunächst nur nach einer optischen Spielerei aussieht, entpuppt sich bereits nach wenigen Minuten als handfeste Gameplay-Komponente – denn dadurch, dass ihr ab sofort freien Blick auf das Innenleben der Röhren habt, können die einstigen Transport-Puristen nun einen echten, eigenständigen Teil zum Inhalt von Marios Spielwelten beisteuern. Manche der Röhren verfügen etwa über mehrere Abzweigungen – wenn ihr an einer solchen angekommen seid, dürft ihr euch kurz vor der Umleitung für euren Wunschpfad entscheiden.



Dank der scharfen Krallen des neuen Katzenkostüms erklimmt ihr selbst steilste Wände und Objekte – dazu zählt auch der Flaggenmast am Ende eines Levels.

Wenn ihr mit einer zu schnell rotierenden Plattform zu kämpfen habt, haltet sie einfach via Gamepad fest. Danach gibt das Teil Ruhe – Hand drauf!

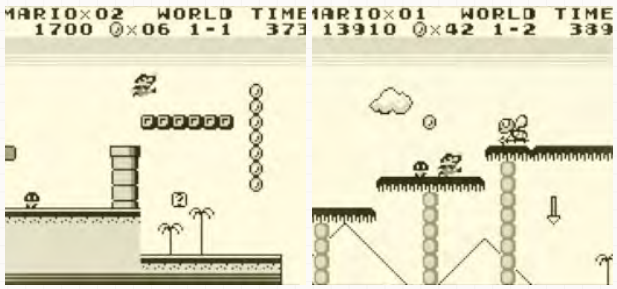
Na, seht ihr den grünen Stern? Die bewegliche Kamera erweist sich nicht nur bei der Suche nach den gut versteckten Spezial-Sammelobjekten als sehr hilfreich.

Am Ende jedes Levels werden die Sammel- und Spielfähigkeiten aller Teilnehmer bewertet – natürlich möchte jeder den ruhmreichen ersten Platz ergattern!

SUPER MARIO LAND 1

Herzlich willkommen in Marios Ländereien! Im Rahmen unserer Vorschau möchten wir euch die Geschichte der Serie näher vorstellen – und beginnen mit einem Klassiker!

Das erste Spiel aus der *Land*-Familie ist wohl einer der exotischsten Vertreter der offiziellen *Mario*-Saga – die drolligen Lernspielchen aus der (S)NES-Ära und ähnliche mehr oder weniger gute kreative Ausreißer einmal außen vorgelassen. *Super Mario Land 1*, das übrigens am 21. April nächsten Jahres sein 25. Jubiläum feiert, bescherte Jump&Run-Fans eine Menge Premieren. Beispielsweise war es der erste und bisher einzige Ausflug unseres Chefklempners in das Sarasaland. Hier gab es außerdem die erste Begegnung mit Prinzessin Daisy, hoheitliche Herrscherin der neuen Ländereien und – ebenso wie ihre royale Kollegin Peach – ein beliebtes Entführungsopfer. Seither war Daisy zwar in keinen Videospiel-Hauptrollen mehr zu sehen, schaut aber hin und wieder bei Spin-off-Titeln wie *Mario Party*, den *Olympischen Spielen* oder *Mario Kart* vorbei – und natürlich als eine der Hauptdarstellerinnen in dem göttlich kitschigen Mario-Film Anfang der 90er. *Super Mario Land* gibt es als Download in der 3DS-VC. Unsere Wertung: 8 von 10 Punkten.



Super Mario Land wurde übrigens von niemand Geringerem produziert als Gunpei Yokoi, dem Erfinder des legendären Game Boys.

Eine runde Sache

Wer richtig reagiert, kann so in Röhren versteckte Gegenstände wie Münzen, grüne Sterne oder Zeit-Power-ups ergattern. Aber Vorsicht: Ab sofort sind die Röhren keine sicheren Klempnerrutschen mehr! Auch Goombas, Koopas und Konsorten tummeln sich in den transparenten Zylindern und sind dort mitunter recht zügig unterwegs, weswegen ihr für eine sichere Reise durch die Rohrpost flinke Reflexe und eine gute Auffassungsgabe braucht. Ein gescheiter Plan noch vor dem Betreten einer feindverseuchten Pipeline kann natürlich ebenfalls nicht schaden! Ist einer der vier Helden beispielsweise mit einer Feuerblume ausgerüstet, kann er mithilfe ihrer Brandgeschosse das Innenleben einer Röhre noch vor deren Betreten von Gefahren reinigen: Stellt euch einfach vor den Eingang des Zylinders, zielt auf die Öffnung und lasst Flammen sprechen! Hechtet bloß nicht in eines der Teile rein, solange es sich darin noch einer von Bowsers Schurken bequem gemacht hat – die Viecher sind da drin ebenso gefährlich wie in freier Wildbahn!

Vier Freunde am Start

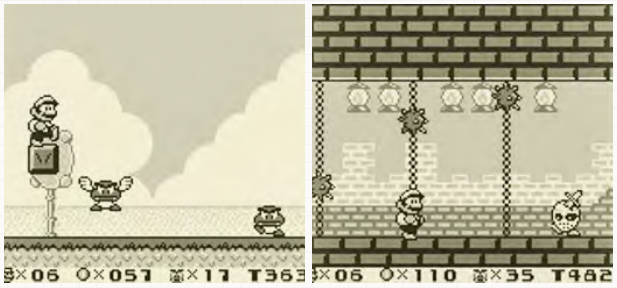
Zum Glück müsst ihr besagten Viechern nicht allein die Stirn bieten – *Super Mario 3D World* kommt mit einem lokalen Mehrspielermodus daher, in dem bis zu vier Helden gemeinsam durch das Schwammerlland reisen: Mario, Luigi, Prinzessin Peach und unser Lieblingspilzkopf Toad (diesmal in Blau). Während das Klempner-Duo aufgrund seiner individuellen Fähigkeiten vor allem Allrounder anspricht, stellen Peach und Toad zwei Sonderfälle dar: Ihre Königliche Hoheit richtet sich insbesondere an Anfänger oder sehr junge Spieler, da Peach – ähnlich wie im Klassiker *Super Mario Bros. 2* – kurzfristig in der Luft schweben kann. Da sie zudem noch ordentliche Sprunghöhe erreicht, lächelt die gute Frau nur milde über die meisten Fallgruben und Abgründe. Ihr komplettes Gegenteil ist der kleine Toad, der mit seinen vergleichsweise winzigen Hüpfern noch nicht einmal Marios Luftraum unsicher machen kann.

Auf Wunsch kann eine Spielfigur ihren Koop-Partner über den Kopf stemmem und durch die Botanik werfen. Das kann ganz nützlich sein, um beispielsweise einen besonders weiten Abgrund mit etwas mehr Absprunghöhe anzupacken.

SUPER MARIO LAND 2

Noch immer eines der besten Spiele für die Virtual Console: *Super Mario Land 2* verband altbekannte Qualitäten der Hüpfspiel-Reihe mit vielen neuen Ideen.

Mit *Super Mario Land 2* wurde die Serie näher in Einklang mit den sonst üblichen Abenteuern im Pilzkönigreich gebracht – auch wenn Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto nichts mit dem Titel zu tun hatte. Die offensichtlichste Änderung fand sich bei der Perspektive: War die Kamera in *Super Mario Land 1* noch derart ausgezoomt, dass man unseren Pilzliebhaber bestenfalls als kleinen Klecks auf dem Game-Boy-Bildschirm erkennen konnte, wurde der Blickwinkel im zweiten Teil deutlich weiter nach vorne verlagert. Dadurch konnte man etliche neue Details ausmachen – etwa das bis heute exklusive Hasenohren-Kostüm, das ähnliche Eigenschaften wie der Waschbärenanzug besaß. Ebenfalls eine Premiere: Wario! Jawohl, unser Lieblingsfiesling feierte auf dem Game Boy seinen Einstand, und zwar als Hausbesetzer: Warum Wario sich in Marios Schloss breitgemacht hat und wie unserem Klempner sechs goldene Münzen dabei helfen können, sein Anwesen wieder in Besitz zu nehmen, findet ihr am besten selbst heraus – die 3DS-VC-Version des Spiels gehört mit 9 von 10 Punkten zu den derzeit besten Downloadgames!

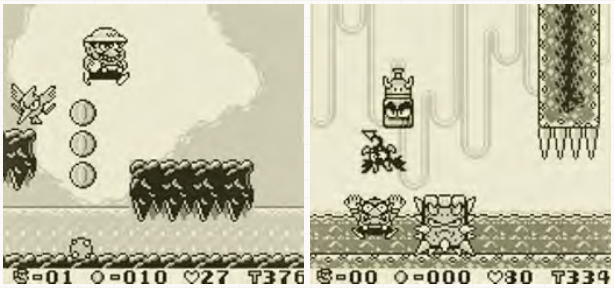


Ebenfalls neu für ein Handheld-*Mario Land*: die frei begehbare Oberwelt-Karte! In Teil 1 wurden die einzelnen Levels noch schlicht aneinandergereiht.

SUPER MARIO LAND 3

Knoblauch statt Superpilz, Dampframme statt Stampfattacke, dazu ein stets fieses Grinsen – in *Wario Land: Super Mario Land 3* durftet ihr den bösen Buben spielen!

Ob Nintendo diese Karriere so beabsichtigt hatte? Nach seinem putzigen Auftritt als Oberbösewicht in *Super Mario Land 2* war Wario bei den Game-Boy-Spielern dermaßen populär, dass man Wario glatt sein eigenes Spiel gönnte. In *Super Mario Land 3* schlüpfte der stolze Handheld-Besitzer nicht nur in die Rolle des dicken bösen Buben, er durfte auch ein komplett neuartiges *Mario*-Gameplay ausprobieren: Wario hüpfte seine Gegner nämlich nicht platt, sondern beförderte sie mit einer zünftigen Schulterramme schwungvoll vom Bildschirm! Drei komplett neue Verwandlungen bereicherten das Gameplay ebenso wie ein drolliges Finale mit mehreren möglichen Endsequenzen – und weil diese direkt von der Münzen- und Schatz-Sammelbereitschaft des Hauptakteurs beeinflusst wurden, konnte *Super Mario Land 3* mit einem enormen Wiederspielwert auftrumpfen! Viele der besonders wertvollen Artefakte, die Wario den besten Ausgang seines putzigen Abenteuers bescherten, waren nämlich verdammt gut in den Levels versteckt. Auch für den dritten Teil steht eine Download-Version via Virtual Console zur Verfügung.



Schade, dass die Spielwelt selbst ziemlich anspruchs- und ideenlos ausgefallen ist – so konnten wir die 3DS-VC-Fassung nur mit 7 von 10 Punkten bewerten.

Die kniffligsten Sprünge im Spiel schafft Toad daher nur ganz knapp – gleichzeitig ist er aber der mit Abstand schnellste Charakter im Spiel. Oder kurz gesagt: Nintendo hat den blauen Pilzschädel für die leidenschaftlichen Speed-Runner unter euch in *Super Mario 3D World* gepackt und gibt das auch gerne zu. Offenbar finden Marios Meister Gefallen daran, dass einige ihrer Käufer Nintendos Jump & Runs als echten Test ihrer Hüpfspiel-Talente betrachten und sich auf die Jagd nach Bestzeiten machen wollen. Dazu passend gibt es nach jedem erfolgreich bewältigten Level einen Highscore-Bildschirm, in dem alle beteiligten Spieler sich über die Plätze 1 bis 4 freuen dürfen – so ein bisschen Wettbewerb ist schließlich auch in einem Koop-Game was Feines! In unserem Kasten auf der nächsten Seite sehen wir uns die Charaktere etwas näher an.

Mario in der Rohrpost – dieses Exemplar der ab sofort transparenten Transportmöglichkeit ist ein gegnerfreies und damit ziemlich harmloses. Achtet beim Verlassen der Röhre nur auf die ebenso freche wie bissige Blume neben dem Ausgang!

Ein Händchen fürs Gameplay

Noch näher ansehen könnt ihr euch auch Teile der Spielwelt auf dem Wii-U-Gamepad. Und die Mühe lohnt sich – solltet ihr auf dem Fernsehbildschirm eine Ecke der 3D-Levels aufspüren, die euch irgendwie verdächtig vorkommt, dann berührt sie doch einfach mal auf dem Touchscreen des Nintendo-Tablets! Es wäre gut möglich, dass ihr so versteckte Münzen, unsichtbare Blöcke oder verborgene Schätze enttarnen und einkassieren könnt! Auch sonst erweist sich ein Griff zum Gamepad als ausgesprochen hilfreich. Quetscht ihr dort beispielsweise eine der garstigen Nahkampf-Schildkröten unter eurem Zeigefinger ein, bleibt diese auch im realen Spiel an Ort und Stelle festgepinnt – dadurch können eure Freunde dann gefahrlos an oder sogar unter eurem Gegner vorbeimarschieren, ohne einen Angriff befürchten zu müssen. Es geht aber sogar noch besser: Viele der Spielgebiete in *Super Mario 3D World* bestehen aus beweglichen Elementen, die Marios Jungs (und dem Mädel) das Leben

SUPER MARIO ALL-STARS!

Von der leichtfüßigen Prinzessin über den doppelten Klempner-Notdienst zur Abwehr der nächsten Bowser-Attacke bis hin zum kopflastigen Highspeed-Schwammerl: Hier ist alles dabei!

MARIO

Geschwindigkeit
Mario ist ein echtes Multitalent – das macht sich auch bei seinem Tempo bemerkbar. Der ältere der beiden Brüder kommt zwar nicht ganz an Toads Tempo ran, er macht aber auch keinen Spaziergang wie Peach.

Sprungkraft
Kaum eine Videospielfigur dürfte mehr Jump&Run-Erfahrung haben als Mario, trotzdem bringt er die zweitschlechteste Sprunghöhe aller vier Figuren mit. Liegt wohl an seinem … ahem … niedrigen Schwerpunkt!

Rolle im Spiel
Mario mag nicht der sprunggewaltigste oder schnellste Charakter sein, auch besondere Talente kann er nicht anbieten – dafür ist er der perfekte Allrounder, der nirgends perfekte, aber überall sehr gute Leistung bietet.

LUIGI

Luigi bleibt seinem Familienstammbaum treu – auch bei der Laufgeschwindigkeit. Er ist ebenso flink auf den Füßen wie sein älterer Bruder, in einem Wettrennen kämen die beiden gleichzeitig ins *3D World*-Ziel.

Luigi springt wie ein junger Schnittlauchgott! Der grüne Geselle schraubt seinen schlaksigen Körper in ungeahnte Höhen und hechtet dabei noch locker seinem älteren Bruder über den Kopf.

Luigi dürfte etwas erfahrenere Spieler ansprechen, denen Marios Handling zu risikolos und Toads Sprinter-Ansatz zu gewagt ist. Wer den jüngeren der Mario-Brüder gut im Griff hat, wird mit besonders starken Sprüngen belohnt!

PEACH

Von allen Figuren hat Peach am wenigsten Tempo drauf. Dieser Eindruck verstärkt sich durch das federleichte Sprungverhalten ihrer Hoheit noch weiter –Speedrunner dürften selten mit der Prinzessin unterwegs sein.

Peach gehört zu den sprunggewaltigsten Charakteren in *Super Mario 3D World*, einzig Luigi schafft es noch einen kleinen Hopser höher als sie. Dadurch kann die Prinzessin die meisten Plattformen mit einem Satz erreichen.

Peaches Rolle in *Super Mario 3D Land* ist dieselbe, die bereits Nabbit in *New Super Luigi U* zuteilwurde: Eine genügsame Spielfigur, die mit ihren weiten Sprüngen und ihrer Schwebefähigkeit Neulinge an die Hand nehmen soll.

TOAD

Toad ist ein echter Highspeed-Pilz: Kaum streichelt man sanft die Richtungsbuttons am Controller, zündet der kleine Kerl den Turbo! Ob seiner hohen Geschwindigkeit muss man aber auch alle Sprünge perfekt timen.

Toad kommt in der Vertikalen nicht in die Puschen: Betätigt der aktuelle Kommandant des Pilzkopfes die Sprungtaste, ist das Ergebnis gerade vor einem anstehenden Hops über einen Graben doch eher ernüchternd.

Toad richtet sich mit seiner hohen Geschwindigkeit und den flachen Sprüngen ganz klar an Jump&Run-Experten, denen es um das Aufstellen von Bestzeiten geht – selbst Nintendo erkennt Toad als Speedrunner-Figur an.

schwer machen – Laufräder, Förderbänder, von links nach rechts schwebende Plattformen und so weiter. Auch diese neutralen Objekte in eurer Umgebung könnt ihr auf dem Gamepad durch simples Handauflegen anhalten und so riskante Sprünge oder hektische Gefechte etwas lockerer angehen. Insbesondere bei der Jagd nach den grünen Sternen ist das enorm hilfreich – jawohl, die ehemaligen *Mario Galaxy*-Spezialitems haben sich erneut gut versteckt und warten darauf, das besonders findige Jump&Run-Zocker sie aufspüren, einstecken und in ihr Sammelalbum packen.

Lange gedulden müsst ihr euch dazu nicht mehr: *Super Mario 3D World* erscheint bereits diesen Dezember – und dürfte wohl Nintendos wichtigstes Argument im anstehenden Weihnachtsduell gegen Sonys Playstation 4 und Microsofts Xbox One werden.

Benjamin Kegel

Noch schneller wird ein Pilz nur dann, wenn man einen Champignon an eine Feststoffrakete der NASA schnallt: Der kleine Toad lässt vom Start weg einen derart gewaltigen Spurt vom Stapel, dass selbst der Hüpfspiel-Veteran Mario seinen Staub schluckt!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Zeitlose Qualität mit kleinen neuen Ideen“

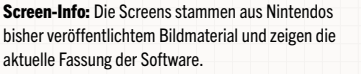
Nintendo bleibt auf der sicheren Seite? Eigentlich ist das ein unfaires Statement. Tatsächlich traut kaum ein Unternehmen seinem Maskottchen ein derart breites Portfolio zu! Denkt nur einmal daran, was für Spielserien die Gebrüder Mario aus der Taufe gehoben haben: *Kart*. *Party*. *Strikers*. *Mansion*. *RPG* (und dessen 3DS-Ableger) … die Liste ist endlos, dabei haben wir die Exoten noch gar nicht aufgezählt! Weil aber so gut wie alle diese Spiele hervorragend beim Publikum ankommen, kann man schon mal den Blick darüber verlieren, zu was für einem Multitalent Mario mittlerweile geworden ist. Mit *3D World* schaut unser Klempner einfach nur wieder in die Röhre, die ihn groß und uns seit jeher Spaß gemacht hat.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EAD
Alternative: Rayman Legends
Termin: Dezember 2013

Screen-Info: Die Screens stammen aus Nintendos bisher veröffentlichtem Bildmaterial und zeigen die aktuelle Fassung der Software.

WERTUNGSTENDENZ



MARIO KART 8

Rennspiel Mario und seine Freunde bereiten sich fieberhaft auf den Saisonstart vor. Wir haben den Stand der Dinge gecheckt, Strecken inspiziert und vieles mehr!

Es ist ein wenig wie in der Formel 1, wenn bekannt gegeben wird, dass in der anstehenden Saison brandneue Strecken in den Rennkalender aufgenommen werden und Regeländerungen anstehen. Die Spannung ist dann meist riesig und gleichzeitig ist die Sorge gegeben, dass für die neuen Kurse alte und interessante Strecken weichen müssen und die neuen Regeln die Rennen negativ beeinflussen, statt sie sinnvoll zu erweitern. Sehen wir uns das Ganze also einmal beim *Mario Kart 8* an!

Weitsicht bewiesen

Wir wissen bisher von acht Strecken, die definitiv in *Mario Kart 8* vorhanden sein werden. Drei sind modifizierte Versionen von *Mario Kart 7*-Pisten und fünf wurden von Grund auf neu designt. Als wir uns auf die völlig neue Strecke vor Peachs Schloss begeben haben, achteten wir penibel darauf, wie sich die fleißigen Verantwortlichen von Nintendo ins Zeug gelegt haben. Das Erste, was auffällt, ist, dass *Mario Kart 8* auf der Rennstrecke fast wie ein Animationsfilm wirkt. Wunderschöne Elemente, wie die realistisch im Wind wehenden Fahnen auf Peachs Schloss, über die Zielgerade gespannten, sanft wippenden Girlanden, individuell jubelnde Toads am Streckenrand oder auch die tollen Beleuchtungseffekte sorgen für anerkennendes Grinsen. Apropos Beleuchtung: Während schon bei Tag, um Peachs Schloss herum, tolle Schatten zu sehen sind und sogar kleine Items wie Bananenfallen Self-Shadowing besitzen, sieht gerade die *Luigi's Mansion 2*-Nacht-Strecke wunderbar gruselig aus und glänzt mit weiß glühenden Buu-Huus, die über die dunklen Piste schweben, und Karts, die mit ihren Scheinwerfern die Umgebung beeindruckend anleuchten. Eines werden sie auf dem TV-Bildschirm jedoch nicht sichtbar machen können und das ist die Übersichtskarte der Strecke. Die wurde nun auf das GamePad ausgelagert, wodurch die einzigen Anzeigen auf dem Fernsehbildschirm während der Rennen die Anzahl der von euch gesammelten Münzen, die Rundenanzahl und das Item-Roulette sind. Das klingt erst einmal

***Pilotwings* lässt grüßen: Die Karts können, ähnlich wie in *Mario Kart 7*, auch zeitweise über die Strecke schweben. Hier versucht Yoshi gerade aufzuholen.**

Heimvorteil? Bowser müsste sich in der gruseligen Spukstrecke um Luigis Geistervilla eigentlich ziemlich wohl fühlen. Ob am Ende das Podium herausspringt?

nach einer banalen Neuerung, doch der simple Kniff lässt ein unmittelbareres Rennfeeling aufkommen, da jeglicher überflüssige Ballast aus eurem Sichtfeld verschwindet und nur noch auf Wunsch auf dem GamePad zu finden ist. Umso mehr könnt ihr auf Details wie in der Ferne um sich schnappende Piranha-Pflanzen oder im Hafen der Pilz-Stadt friedlich auf und ab wippende Segelschiffe achten. Solche Details seht ihr übrigens dank der gewundenen Pisten, deren Streckenführung teilweise völlig windschief in den Himmel ragt, nicht nur einmal pro Runde. Oft könnt ihr weit über die Kurse blicken und seht selbst kleinste Toads in der Ferne vor Freude hüpfen.

Der Sonne entgegen: Während ihr mit Waluigi durch diese Wüstenlandschaft fahrt, dürft ihr wunderschöne Lens-Flare-Effekte und feine Wolken bestaunen.

Best of der Serie

Mario Kart 8 soll nicht weniger als das ultimative *Mario Kart* werden. Nicht nur, dass durch das Anti-Gravitations-Feature, das euch Wände entlangfahren lässt, enormer Pepp in die Rennen kommt, es sind auch zahlreiche Klassische Inhalte vertreten. Das fängt bei den Fahrern an, die in neuem Glanz erstrahlen und in HD wahnsinnig gut aussehen. Donkey Kongs Fell, Yoshis Knubbelnase, Peachs flatterndes Haar – alles sieht einfach unglaublich plastisch und detailliert aus und wirkt wie aus einem Guss. Bewährte Mechanismen wie die Stunts (für Boosts) aus *Mario Kart Wii* oder das Münzsammeln (für maximale Höchstgeschwindigkeit) aus den SNES- und GBA-Teilen versprechen eine nie gekannte Spieltiefe. Da die Entwickler nicht weniger als das definitive *Mario Kart*-Erlebnis anpeilen, vermuten wir übrigens noch einige Überraschungen in puncto Strecken. Ein Wiedersehen mit lieb gewonnenen Klassikern, beispielsweise aus N64-Tagen, würde vielen Fans Freudentränen in die Augen treiben. Wie wäre es denn mit ein paar Runden durch den Choco Mountain, einer Fahrt über die Moo Moo Farm oder das grandios-chaotische Rennen in Yoshi's Valley? Ob Nintendo solche oder andere Strecken in neuem Glanz auf die Wii U bringt, können wir zwar nur hoffen, doch sicherlich werden – ähnlich wie in *Mario Kart Wii* – einige Oldies reaktiviert werden. Vermutlich die, in denen sich die neue Anti-Gravitationsmechanik am besten implementieren lässt. Wir rechnen mit 16 neuen und 16 klassischen Kursen.

Und wie steuert sich das Ganze jetzt eigentlich? Die Kontrolle über die Karts ist präzise wie eh und je. Die Driftmechanik wirkt ausgereift und hat jetzt schon das Zeug, die beste der Serie zu werden. Die Items scheinen gut ausbalanciert zu sein und – hört, hört – blaue Panzer könnten es womöglich gar nicht erst ins fertige Spiel schaffen. Nintendo überlegt hier noch, wie und ob das Geschoss in *Mario Kart 8* auftauchen wird. In jedem Fall möchte man diesbezüglich Frustmomente minimieren, die wohl jeder kennt.

Sebastian Zelada

Die Musik bleibt auf der Strecke: Natürlich sind die Instrumente am Streckenrand gemeint. Der Soundtrack scheint hingegen wieder Ohrwurmcharakter zu haben.

Gegabelt: Auf beiden Steilwänden geht es hier aufwärts. Wer die Schwerkraft besiegt, genießt Narrenfreiheit!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Nintendo at its best! Die Zutaten sind alle da, was soll da noch schiefgehen?"

Ich fasse zusammen: Wir haben eine mehr als interessante neue Spielmechanik – das Fahren an Wänden. Wir bekommen grafisch einen absoluten Leckerbissen, ja vielleicht sogar das bis dahin schönste Wii-U-Spiel serviert. Und wir erhalten alles, was die vergangenen Teile der Serie so grandios gemacht hat, komprimiert in einem Spiel. Natürlich: Das Ganze kann auch weniger als die Summe seiner Einzelteile sein – gerade für Videospieler wäre das nichts Neues. Doch diesem Titel sieht man seine Ambitionen von der ersten Sekunde an. So gut Wii-U-Besitzer im Moment mit *Sonic All Star Racing Transformed* bedient sind – es müsste schon einiges schiefgehen, wenn der flinke Igel auch nach Erscheinen von *Mario Kart 8* auf dem Genre-Thron residieren würde. Ihr dürft euch schon mal mit den Vorgängern warm fahren!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Sonic All Star Racing Transformed
Termin: 2. Quartal 2014

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Nintendo selbst und geben die grafische Qualität des Spiels in angemessener Weise wider.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER HD

Action-Adventure Wenn ihr diese Zeilen lest, steht *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* schon in den Startlöchern. Darum lassen wir an dieser Stelle den Protagonisten Link einmal selbst zu Wort kommen.

Die Leute sagen, man sieht mir mein Alter gar nicht an. Kein Wunder: Als ich vor vielen Jahren erstmals auf die See hinausfuhr, lag mein zwölfter Geburtstag gerade erst hinter mir. Nun, eine gefühlte Ewigkeit später, sehe ich noch immer aus wie ein kleiner Junge. Mehr noch, ich habe das Gefühl, als würde ich heute sogar noch ein ganzes Stück frischer wirken als anno dazumal. Meine Haut ist glatt, mein volles Haar fällt jugendlich-elegant zur Seite – und hatte ich früher eigentlich einen derart detaillierten Schatten? Doch ich bin es nicht alleine, der aussieht, als hätte der Schönheitschirurg eine zusätzliche Nachtschicht eingelegt. Die ganze Welt um mich herum wirkt so, als hätte sie einen neuen Anstrich bekommen.

Setzt die Zusatzsegel!

Diese verwirrenden Gedanken gehen mir durch den Kopf, als ich, das leise Säuseln des Windes im Ohr, in meinem kleinen, roten Nachen über die Wellen segle. Mein sonst so plauderfreudiges Gefährt schweigt, vielleicht schläft es gerade. Sinnierend blicke ich auf das Familienfoto in meinen Händen: Meine Großmutter, meine kleine Schwester Aril und ich sind darauf an einem sonnigen Tag am Strand zu sehen. Wie viele Jahre ist es her, dass ich die beiden das letzte Mal gesehen habe? Wie es den beiden wohl geht? Während ich noch vor mich hin grüble, macht mein Boot auf einmal einen starken Ruck, der mir fast das Bild aus den Händen reißt. Anscheinend ist mein hölzerner Freund endlich aufgewacht und hat das Zusatzsegel gehisst. Immer dieses neumodi-

Noch ein Bild von meiner Schwester Aril. Das wurde geschossen, kurz bevor sie entführt wurde – jenes Ereignis, das den Grundstein für mein Abenteuer legt.

Prinzessin Tetra, Kapitänin einen wilden Piratenbande und meine gute Freundin. Sie spielte während meiner Suche nach Aril eine tragende Rolle.

sche Zeug! Zu meiner Zeit hatten wir nur ein Segel und wir waren zufrieden damit. Und wenn wir die Fahrtrichtung ändern wollten, mussten wir den Wind noch von Hand umstellen!

Reise übers Meer

Einige Stunden später sind wir immer noch unterwegs. Inzwischen ist es Nacht geworden. Gerade als ich denke, dass wir doch nun bald da sein müssten, taucht in der Ferne der Umriss eines Schiffes auf. Als wir näher herankommen, sehe ich schon jemanden auf dem Deck stehen, der keck in meine Richtung grinst: Tetra, Chefin der wildesten Piratenbande auf dem weiten Meer! Tetra, meine beste Freundin seit so vielen Jahren! Tetra, die genau wie ich aussieht, als würde bei ihr das Alter Pause machen. Gemeinsam machten wir uns damals auf, um Aril zu retten, nachdem sie vom bösen Maskenkönig entführt worden war. Tetra gab sich damals als die grobe, unnahbare Kapitänin. Doch als uns beiden die wahre Größe unserer Reise bewusst wurde, als wir herausfanden, welche bösen Kräfte tatsächlich hinter der Entführung steckten, da zeigte sie, was für ein gutes Herz wirklich in ihrer Brust schlägt. Kein Wunder, schließlich ist sie in Wahrheit ja …

Helden-Inventar

Ich kann den Gedanken nicht zu Ende denken, denn genau in diesem Moment docken wir unsanft an der Seite des Piratenschiffs an. Sobald wir an Deck sind, mustert Tetra meine Ausrüstung genau: Schwert, Schild, Pfeil und Bogen, Enterhaken … alles da. Neue Ausrüstung habe ich seit unserem großen Abenteuer nicht mitgebracht. Bis auf eine seltsam geformte Flasche, die meine Piraten-Freundin misstrauisch begutachtet. Meine Erklärung, dass ich ab und an gerne Bilder von meinen Reisen mache, in diese Flasche stecke und sie ins Meer werfe, auf dass andere sie finden, hört sich seltsam an, doch Tetra gibt sich damit zufrieden. Kein Wunder, denn viel Zeit zum Palavern bleibt nicht mehr: Die Segel werden gesetzt und auf geht es zu unserer nächsten Destination, der monsterverseuchten Verwunschenen Bastion!

Helden-Herausforderung

Als ich mich schon wenig später durch Horden von bösartigen Moblins schnetzle, merke ich, dass ich wohl trotz meines kindlichen Aussehens nicht mehr der Jüngste bin: Meine Gegner fügen mir deutlich mehr Schaden zu als in alten Zeiten. In Töpfen und Kisten finde ich im Gegensatz zu früher zudem keine Herzen mehr, sodass ich wohl oder übel auf den teuren Heiltrank zurückgreifen muss, denn ich in weiser Voraussicht in einer Flasche mitgenommen habe. Wäre das hier ein Spiel, würde ich sagen, dass sich das wie ein neuer, heftigerer Schwierigkeitsgrad anfühlt. Der Gedanke erheitert mich und motiviert mich, mir noch mehr Mühe zu geben als zuvor. Irgendwie, denke ich mir, während ich eine Pause vom Kämpfen mache und verzweifelt nach einem Schlüssel für die Tür vor mir suche, fühlt sich mein Abenteuer neu und aufregend und gleichzeitig aber auch so vertraut wie vor all den Jahren an. Was sich nämlich nicht geändert hat: Das Reisen, Rätseln, Kämpfen und Erforschen macht mir heute genauso viel Spaß wie damals!

Lukas Schmid

Dank des Zusatzsegels kann ich gegen den Wind fahren. Die Windrichtung ändere ich mit dem Taktstock, so notwendig wie früher ist es aber nicht.

Mit meiner Klinge mache ich Bösewichten den Garaus. Aber auch mit anderen Items, etwa Pfeil und Bogen oder Bomben, kann ich den fiesen Gesellen ordentlich einheizen.

Ein Familienfoto aus alten Zeiten mit Oma, meiner Schwester Aril und mir – und zwei Schweinchen am Bildrand.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Unser Ziel ist dort, wo uns der Wind hinführt!“

Wir hoffen, euch hat unser etwas anderer Blick auf das schon bald erscheinende *The Legend of Zelda: The Wind Waker* gefallen. Ich jedenfalls bin schon voller Vorfreude, endlich wieder über die weite See reisen und unzählige Abenteuer bestehen zu können. *The Wind Waker* schafft es durch seine unvergleichliche Atmosphäre und seine Liebe zu den kleinen Details der Spielwelt immer wieder aufs Neue, ein Lächeln auf mein Gesicht zu zaubern. Ich bin zudem überzeugt, dass nicht nur alte *Zelda*-Hasen wie ich, sondern auch junge Spieler, die Links Odyssee zum ersten Mal miterleben, vom Charme des Abenteuers begeistert sein werden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Darksiders 2
Termin: 04. Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Das fertige Spiel wird qualitativ gleich gut aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SONIC: LOST WORLD

Jump & Run Offensichtlich hört eines der Sternbilder in *Super Mario Galaxy* auf die Bezeichnung Igel – kann Sonic dieser Tage mehr, als nur seine Kreise um einen Klempner zu ziehen?

Man kann die tapsige Identitätssuche des Sega-Maskottchens während der letzten paar Jahre nicht von einer gewissen Kopieranfälligkeit freisprechen: Wenn irgendwo ein Thema Hype-Status erreicht hatte, sprang der gute Sonic es an wie Mario einen 1-Up-Pilz! Werwölfe sind gerade in? Zeit für mehr Lykanthropie in Igelhausen! Die Kids finden Son Goku und *Dragon Ball Z* momentan voll gut! Lasst uns Super Sonic zu einem Saiyajin machen und noch nicht mal die Farbe seiner Verwandlungsstufe ändern! Ansonsten hat sich unser blauer Hochgeschwindigkeits-Stachler gerne an Marios Abenteuern ebenso wie an actiongeladenen Rollenspielen orientiert – das Ergebnis waren bisweilen seltsame Stilblüten, etwa die merkwürdig anmutende Romanze mit Prinzessin Elise vor knapp sieben Jahren. Doch nach einer langen Durststrecke geht es nun langsam wieder bergauf mit Sonic! Denn auch wenn *Lost World* dem Genreprimus *Super Mario Galaxy* derart gleicht, dass selbst der Team-Sonic-Chef Takashi Iizuka diese Ähnlichkeiten in einem Interview offiziell anerkannt hat, sind wir geneigt, Sonic zu verzeihen. Denn die arme Sau von Igel ist neben *Street Fighter* und *Mega Man* eines der prominentesten Opfer der 2D-zu-3D-Ära, die nicht alle Videospielserien und deren Helden heil überstanden haben. Sonics Konzept – Jump & Runs in Höchstgeschwindigkeit – erwies sich schlicht als nicht besonders Polygonwelttauglich. Oder kurz gesagt: Sonic ist an seinem einstigen Absturz nicht selbst schuld, weswegen wir ihm gerne etwas größere Freiheiten bei seinen Comeback-Inspirationen einräumen.

Über das Miiverse könnt ihr Items nicht nur mit euren Freunden tauschen, sondern die Gegenstände auch gemeinsam weiter ausbauen und verstärken.

Ihr hättet Sonic lieber auf der Hand als vor dem Auge? Kein Ding, bei Bedarf lässt sich *Lost World* auch auf den Bildschirm des Wii-U-Gamepads auslagern.

Ein Stachel im Fleisch

Apropos Comeback: Auch Sonics altgedienter Feind Dr. Eggman gibt sich erneut die Ehre! Das fiese Supergenie ist seit seinem Amtsantritt als Sonics Widersacher vor 22 Jahren nicht mehr ganz so rüstig. Deswegen bedient er sich zwecks seines neusten Versuchs zur Übernahme der Weltherrschaft eines sechsköpfigen Eliteteams von garstigen Monstern, genannt „Die Schrecklichen Sechs“. Dieses Bündnis hält allerdings nur so lange, bis eines der Viecher zu seinen Kumpels sagt: „Hey, warum hören wir überhaupt auf den alten Sack?“ und sich die Biester kurzerhand gegen ihren selbsternannten Chef stellen und einen Privatkrieg mit Sonic starten. Will der nun noch das kunterbunte Land Lost Hex retten, bleibt dem personifizierten Turbolader keine andere Wahl, als sich mit seinem einstigen Feind zu verbünden und gemeinsam mit Dr. Eggman den Kampf gegen die Schrecklichen Sechs aufzunehmen.

Wie ein Lichtstrahl

Die wichtigsten Waffen in Sonics Arsenal sind seine Verwandlungen – der springfidele Igel kann, ähnlich wie in *Sonic Colours*, verschiedene Formen annehmen, die massiven Einfluss auf das Gameplay innerhalb seiner farbenfrohen 3D-Hüpfspiel-Welten haben. Die Fähigkeiten Laser, Rocket und Drill dürftet ihr bereits aus *Colours* kennen: Laser verwandelt Sonic in einen Strahl aus Licht, der zum Beispiel von Oberflächen abprallt und so schnell durch verwinkelte Levelpassagen reisen und schwer zugängliche Areale erreichen kann. Noch weiter entfernte Gebiete darf Sonic betreten, indem er die Form einer Rakete annimt und sich selbst gen Ziel abfeuert. Liegt ebendieses im Erdboden statt hoch in der Luft, ermöglicht euch die Drill-Transformation das problemlose Graben von Tunneln tief hinein in den Untergrund.

Igel mit Ringsystem

Neu hinzugekommen sind die Fähigkeiten Eagle, Rhythm und Asteroid. Eagle ist eine simple Flugfähigkeit, bei der Sonic die Gestalt eines Adlers annimmt. Das Gameplay hat uns dabei (insbesondere aufgrund der generell sehr linear und schlauchförming designten Levels) leicht an die *Star Fox*-Games erinnert. Rhythm verwandelt Sonic in eine lebende Note, wodurch der Igel im exakt passenden Takt mit Tonleitern ausstaffierte Abgründe überqueren kann. Die interessanteste Igel-Alternativform dürfte aber wohl Asteroid sein – hier übernimmt Sonic ruck, zuck die Rolle eines kleinen Planeten inklusive (nicht einsammelbaren) Ringsystems und eines mächtigen Gravitationsfeldes. Mithilfe seiner eigenen Schwerkraft kann unser Held dann Barrikaden, Gegner und Hindernisse in ihre Einzelteile zerlegen. Kombiniert man die umfangreichen spielerischen Möglichkeiten und den Abwechslungsreichtum der verschiedenen Formen mit der bereits jetzt gelungenen 3D-Plattform-Hüpferei, den packenden Hochgeschwindigkeitsetappen, den exklusiven Spezialfähigkeiten der Wii-U- und 3DS-Versionen sowie den versprochenen Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler, könnte hier eine echte Gameplay-Rakete auf uns zugerast kommen!

Benjamin Kegel

Sowohl auf dem 3DS als auch auf der Wii U könnt ihr euch Versus-Jump&Run-Rennen mit bis zu drei weiteren Freunden liefern – plattformexklusive Items inklusive.

Ihr bevorzugt den Koop-Modus? Dann drückt euren Mitspielern ein paar Wiimotes in die Hände und lasst euch von ferngesteuerten Hilfsfahrzeugen unterstützen!

Neben dem Spin Dash gibt es auch ein Wiedersehen mit bekannten Power-ups vergangener Tage. Lasst euch überraschen!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Neue Abenteuer eines inspirierten Igels?“

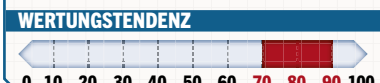
Für mich rochen die Sonic-Games immer nach einer Kopie von Mario. Einer ziemlich verzweifelten noch dazu – endlose Charakterinflation, dieser himmelschreiende Schmarrn mit Shadow, Son(ic) Goku und danach auch noch Werwölfe. Der tragische Höhepunkt war für mich das unsagbare Glitchfest aus dem Jahr 2006. Doch seit *Colours* habe ich … Hoffnung. Es war das erste Mal seit Ewigkeiten, dass ich in einem Sonic-Game ein Loslassen von völlig verkrampften Zwängen zum Trend und eine Entwicklung hin zu einem eigenständigen, einfach guten Gameplay beobachten konnte! Nun bekommen wir die konsequente Fortsetzung all dieser starken Ideen und Spielmechaniken mit *Sonic: Lost World* präsentiert.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: Super Mario Galaxy
Termin: 18. Oktober 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendos Presseserver – und zwar aus der Wii-U-Version. Die 3DS-Variante dürfte aber ähnlich aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Action Neues Entwicklerstudio, alte Qualitäten? Batmans neues Abenteuer scheint das Niveau der grandiosen Vorgänger zu halten und entwickelt die Serie behutsam weiter.

Rocksteady, das Studio hinter den grandiosen *Batman: Arkham Asylum* und *Batman: Arkham City* hinterlässt ein schweres Erbe. Die beiden Comic-Versoftungen punkteten bei Spielern und Fachpresse mit einem tollen Kampfsystem, famoser Inszenierung und spannenden Geschichten. Doch für *Batman: Arkham Origins* ist nun, mit WB Games Montreal, ein anderer Entwickler zuständig. Mit etwas Skepsis flogen wir nach Kanada, um uns ein Bild über den aktuellen Entwicklungsstand zu machen und waren positiv überrascht. Das neue Studio geht zwar in vielen Punkten auf Nummer sicher und probiert sich nicht groß an Innovationen, doch das Schicksal der Serie scheint in guten Händen.

Zurück zu den Ursprüngen

Fünf Jahre vor den ersten beiden Spielen angesetzt, erleben wir Batman in *Arkham Origins* in den Anfängen seiner Verbrecherbekämpfer-Karriere. Das düstere Gefängnis Arkham ist noch nicht fertiggestellt und der Fledermausmann ist bei der Polizei alles andere als hoch angesehen. Immerhin: Die bösen Buben Gothams haben aber durchaus schon Notiz vom Rächer in Schwarz genommen und so setzt Black Mask, der einflussreichste Ganove in Gotham, ein unglaubliches Kopfgeld von 50 Millionen Dollar auf Batman aus. Es dauert nicht lange, bis halb Gotham hinter Batman her ist – darunter natürlich auch dicke Fische wie der Joker, der Pinguin, Bane, Anarky oder Deathstroke. Zusätzlich hetzt die Polizei ein SWAT-Team auf den Maskenmann. Gut, dass der sich wenigstens auf seinen treuen Butler Alfred Pennyworth verlassen kann, der ihm stets zur Seite steht. Die Beziehung der beiden soll in *Arkham Origins* eine zentrale Rolle einnehmen.

Klassischer Kampfstil

Das Kampfsystem und die Waffen sind weitgehend deckungsgleich mit den Vorgängern. Wieder einmal kommt der Batarang zum Einsatz, der sich wunderbar eignet, um Gegner über größere Distanzen auszuschalten. Aber auch das gute alte Explosivgel ist wieder mit an Bord und hilft unkompliziert dabei, marode Mauern einzureißen. Neu ist hingegen die Remote Claw – ein Seil mit jeweils einem Haken an jedem Ende, mit

Auch Bane ist wieder dabei und beeindruckt, wie eh und je, mit purer Muskelkraft. Kann es Batman mit dem Kraftprotz auch dieses Mal aufnehmen?

Batman zeigt sich wieder mal agil und setzt sowohl alte Moves als auch neue Gadgets ein. Sein Repertoire wurde jedoch nur geringfügig verändert.

ENDLICH IN DIE BATCAVE

War Batmans Geheimversteck in den Vorgängern noch nicht vorhanden, so könnt ihr euch, wenn nicht gerade die Pflicht ruft, mit Alfred unterhalten oder innerhalb einer Aufgabe gesammelten Hinweisen auf dem Bat-Computer nachgehen. Ein cooles neues Feature, das für ein noch authentischeres Batman-Feeling sorgen wird.

Mithilfe von Simulationen lassen sich bereits geschehene Verbrechen analysieren, Details auswerten und so diverse Rätsel lösen. Batman kann sich in der Batcave sogar spaßeshalber in das pummelige Classic-Outfit aus der Siebzigerjahre-TV-Serie schmeißen oder mit dem separat erhältlichen *Knightfall*-DLC das Kostüm von Azrael überstreifen. Eine weitere Attraktion in eurem Unterschlupf ist der Trainingssimulator. Sobald ihr neue Kombos oder Attacken erlernt habt, könnt ihr hier beim Kampf gegen virtuelle Gegner üben und Tastenkombinationen verinnerlichen. Auch das Schnellreise-System im Form des Batwings findet sich in der Batcave. Das passenderweise wie eine Fledermaus aussehende Flugzeug bringt euch zu bestimmten Stellen in Gotham, die ihr bereits besucht habt. Davor solltet ihr euch aber um die Luftabwehr kümmern, denn der Batwing ist beileibe nicht kugelsicher.

Das prächtig-düstere Geheimversteck ist erstmals in der Serie vorhanden und dient als Kommandozentrale für Batman.

der man beispielsweise Gegner aufeinanderprallen lassen kann. Während bei den Waffen eher moderate Neuerungen vorgenommen werden, lässt euch die Spielwelt nun deutlich mehr Frei- und Erkundungsspielraum als bisher. Nicht nur, dass das Spielareal offen gestaltet ist, die Welt ist nun auch doppelt so groß wie in Teil zwei. Die Karte präsentiert sich dabei vollgestopft mit kleineren und größeren Nebenmissionen, wie zum Beispiel das Bekämpfen von Bombenlegern.

Gehirnwäsche

Batman wird auch wieder auf den genial-durchgeknallten Bösewicht Mad Hatter treffen, der seinen Opfern nicht existente Welten vorgaukelt, indem er ihre Gehirnwellen manipuliert. Das bietet Stoff für fantasievolle und verrückte Missionen, die hoffentlich ihr Potenzial ausschöpfen können. Im Gegensatz dazu schlägt sich Batman in Gothams harter Realität öfter mit Straßengangs herum, unter denen sich nun zwei neue Klassen finden. Richtig interessant ist dabei der Martial Artist. Diese Kämpferart kann Batmans Schläge und Tritte auskontern und ist um einiges schneller auf den Beinen als andere Widersacher. Die zweite Klasse sind gepanzerte Schläger, die ihr nur durch Zerstören ihrer Schutzwesten besiegen könnt, die ihr durch geschickte Konterangriffe knackt. Nach jedem Kampf bekommt ihr in *Arkham Origins* nun eine Bewertung verpasst, die bestimmt, wie viele Erfahrungspunkte euch gutgeschrieben werden. Nach Stufenaufstieg können neue Kampffertigkeiten erlernt oder neue Gadgets genutzt werden.

Bliebe noch der grafische Eindruck. Gegenüber dem Vorgänger hat sich recht wenig getan, was jedoch nicht weiter schlimm ist, zählt der doch immer noch zu den hübschesten Spielen dieser Generation. Der Soundtrack ist auch dieses Mal über jeden Zweifel erhaben und protzt mit pompösen Melodien, die für epische Atmosphäre sorgen.

Sebastian Zelada

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Das neue Studio und behutsame Verbesserungen sollten die Qualität garantieren."

Wer dachte, dass mit den ersten beiden Teilen das Superhelden-Pulver bereits verschossen war, der ist, so wage ich zu behaupten, auf dem Holzweg. *Batman: Arkham Origins* scheint die hohe Qualität der beiden Vorgänger mindestens zu halten. Die neuen Gegnerklassen und der leichte Open-World-Touch lassen auf abwechslungsreichere Actionkost hoffen. Als langjähriger Batman-Fan finde ich besonders toll, dass es die Batcave endlich auch in ein Batman-Spiel geschafft hat. Auch Batmans Beziehung zu Alfred bietet reichlich Raum für frischen Wind und hat das Potenzial, die Story weiter interessant zu halten. Ich freue mich jetzt schon auf Batmans neues Abenteuer.

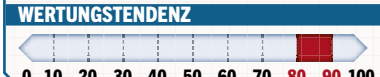
Die Beziehung zwischen Alfred und Batman wird dieses Mal einen großen Teil der Story ausmachen.

INFOS

Hersteller: Warner Interactive
Entwickler: WB Games Montreal
Alternative: Batman: Arkham City
Termin: 25. Oktober 2013

Screen-Info: Die hier gezeigten Bilder stammen von der Xbox-360-Version des Spiels, sollen jedoch nah an der tatsächlichen Qualität der Wii-U-Version sein.

WERTUNGSTENDENZ



PROFESSOR LAYTON
UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT

Geschicklichkeit Zusätzlich zum Release-Termin erhielten wir kürzlich auch weitere Infos und Bilder zum neuesten *Professor Layton*-Titel.

MEINUNG
Stefanie Groß

»Je mehr ich von dem Spiel sehe, desto mehr freue ich mich darauf.«

Diesen Herbst kommen so viele tolle Spiele auf den Markt, dass mir kaum Zeit bleibt, alle auch zeitnah zu spielen. Dennoch hat das sechste und letzte *Professor Layton* auf jeden Fall Priorität auf meiner Liste. Allein die letzte Zwischensequenz in *Die Maske der Wunder* hat so viele neue Fragen aufgeworfen, dass ich es kaum erwarten kann, die Rätsel um die mysteriöse Hochkultur zu ergründen. Dennoch fürchte ich dieses Spiel ein wenig – denn es wird der letzte Teil mit Layton als Protagonist sein. Schon jetzt stimmt mich das ein bisschen wehmütig. Dennoch bin ich zuversichtlich, dass Level-5 das Puzzle-Genre nicht so schnell aufgeben wird.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
Alternative: Frühere *Layton*-Spiele
Termin: 8. November 2013

Screen-Info: Alle Screenshots stammen vom Nintendo-Presseserver und spiegeln wider, wie das Spiel auf unserem 3DS aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Schon vor einigen Ausgaben berichteten wir ausführlich über den aktuellsten und leider auch letzten Teil der *Layton*-Reihe – zumindest mit dem Professor in der Hauptrolle. Nun bekamen wir auch ein Erscheinungsdatum vorgestellt: Ab 8. November werden wir das Spiel im Einzelhandel und im Nintendo eShop vorfinden.

Weltreise

Kurz erinnert: *Das Vermächtnis von Aslant* spielt ungefähr ein Jahr nach den Ereignissen des letzten Spiels, in dem wohl mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet wurden. Ein Archäologe stößt in der verschneiten Bergstadt Snøborg auf die lebende „Mumie“ einer jungen Frau, die vielleicht die letzte Überlebende der geheimnisvollen Hochkultur von Aslant ist. Kurzerhand wird der renommierte Professor Layton zurate gezogen und macht sich mit seinen Gefährten Emmy und Luke auf den Weg in verschneite Gefilde. Als Transportmittel dient ihnen dabei der imposante Zeppelin Bostonios, der bei Bedarf auch zu einem kleinen Flugzeug mit Schusswaffen umfunktioniert werden kann. Letzteres ist auch bitter nötig, denn nicht nur Layton und seine Freunde sind darauf aus, das Geheimnis von Aslant zu ergründen, auch die zwielichtige Organisation Targent mit ihrem Anführer Bronev ist ihnen auf den Fersen und schreckt vor absolut nichts zurück. Um mehr über die mysteriösen Aslanti herauszufinden, bereist unsere Forschergruppe acht verschiedene Städte – unter anderem in Russland, Südafrika und Amerika. Ebenfalls wieder mit dabei ist außerdem Laytons ewiger Rivale Descole, dessen Geheimnis und Identität im Laufe der Geschichte aufgedeckt werden sollen. Und nicht zuletzt umgibt auch den Professor selbst ein großes Rätsel, auf das man gespannt sein darf. Neben einigen neuen Screenshots mit deutschem Bildschirmtext wurden auch deutsche Namen verraten: Das aslantische Mädchen aus dem Eis wird bei uns zum Beispiel Aria heißen und der Name des Forschers, der Layton ins arktische Snøborg bestellt, lautet Desmond Locklair. Beide werden selbstverständlich eine Hauptrolle im Spiel innehaben.

Stefanie Groß

Ein wahrer Gentleman rettet Damen in Not, das ist doch klar. Doch ob Aria wirklich so hilflos ist, wie sie nach ihrem Kälteschlaf scheint, bleibt abzuwarten.

Irgendein Geheimnis umgibt Mahoney. Dennoch streitet sie ab, eine Hexe zu sein. Die Zeitreisenden versuchen trotz allem, ihr zu helfen.

PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY

Geschicklichkeit Nach Monaten des Bangens und Hoffens folgte nun endlich doch die Bestätigung dieses interessanten Crossovers für die westliche Welt!

Was war das für eine Überraschung beim letzten Nintendo Direct: Im Anschluss an den Trailer zum neuen *Layton*-Titel wurde das bereits im letzten Jahr in Japan erschienene Crossover *Professor Layton vs. Ace Attorney* auch für Europa und Amerika angekündigt – mit einer überaus amüsanten Pose des Chefs von Nintendo of Europe.

Parallelwelt

Eines Tages ersucht ein junges Mädchen namens Mahoney die Hilfe von Professor Layton und dessen Lehrling Luke, da sie von einer Bande zwielichtiger Gestalten verfolgt wird. Bei ihr ist ein mysteriöses Buch: Als Layton und Luke in dieses hineinblicken, werden sie augenblicklich hineingezogen. Wenig später ergeht es Phoenix Wright und Maya, die auf einer Geschäftsreise nach London sind, ebenso. Beide Parteien finden sich nun in Labyrinth City wieder, einer mittelalterlichen Stadt, die von einem Mann, der sich selbst Geschichtenerzähler nennt, beherrscht wird. Mahoney wird wegen Hexerei angeklagt und vor Gericht gestellt. Während der Professor und Luke versuchen, hinter das Geheimnis der Stadt zu kommen, übernehmen Phoenix und Maya die Aufgabe, Mahoneys Unschuld zu beweisen.

Zunächst scheint alles ganz gewöhnlich vonstatten zu gehen. In dieser Cutscene sind der Anwalt und seine Partnerin im Flugzeug nach England unterwegs.

Das Gameplay

Lasst euch nicht vom Versus im Titel verwirren: Layton und Phoenix werden weniger Antagonisten sein, sondern sich vielmehr zusammentun, um das Geheimnis um den Geschichtenerzähler gemeinsam zu lüften. Während Luke und der Professor wie gewohnt Rätsel lösen, übernehmen Phoenix und Maya die Rolle der Verteidiger vor Gericht und setzen sich verbal gegen widerspenstige Zeugen und den Staatsanwalt zur Wehr, um den Freispruch für die Mandantin zu erwirken. Neu bei den Gerichtsszenen sind die Massenbefragungen: Hier gilt es dann herauszufinden, inwieweit sich die Aussagen der verschiedenen Zeugen gegenseitig widersprechen. Es ist bisher leider noch nicht bekannt, ob das Spiel nur ins Englische oder auch in andere Sprachen übersetzt wird. Da jedoch Level-5 die Produktion leitet, stehen die Chancen gut, dass wir das Spiel im Frühjahr auch auf Deutsch genießen können.

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

»Meine Gebete wurden erhört! Ich kann es gar nicht erwarten, dieses Spiel nach all den Jahren endlich in Händen zu halten!«

Selten war ich so gespannt auf ein Spiel wie auf dieses Crossover: meine beiden liebsten Hobbydetektive und Rätselmeister in einem Spiel vereint! Im Gegensatz zu *Shin Megami Tensei x Fire Emblem* habe ich hier keinerlei Bedenken, was das Zusammenspiel der verschiedenen Charaktere angeht. Vor allem freue ich mich auch schon darauf, wie Luke und Maya sich anfreunden und herumalbern werden – klar ist auf jeden Fall schon, dass der gute Phoenix immer der Leidtragende sein wird. Ein weiterer großer Wunsch von mir ist, dass es diesem Crossover gelingt, auch einige *Layton*-Fans auf das mittlerweile etwas eingestaubte und in Vergessenheit geratene *Ace Attorney*-Fandom aufmerksam zu machen. Vielleicht merkt Capcom dann auch endlich, dass es der europäische Markt durchaus wert ist, ein bisschen mehr Zuwendung und Achtung zu bekommen.

INFOS

Hersteller: Level-5
Entwickler: Level-5, Capcom
Alternative: Professor Layton, Ace Attorney
Termin: Frühjahr 2014

Screen-Info: Alle Screenshots stammen aus den offiziellen Trailern und Gameplay-Videos und zeigen uns, wie das fertige Spiel aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - Spieler Offline: 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

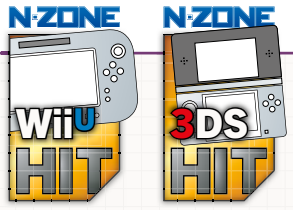
WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS



N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

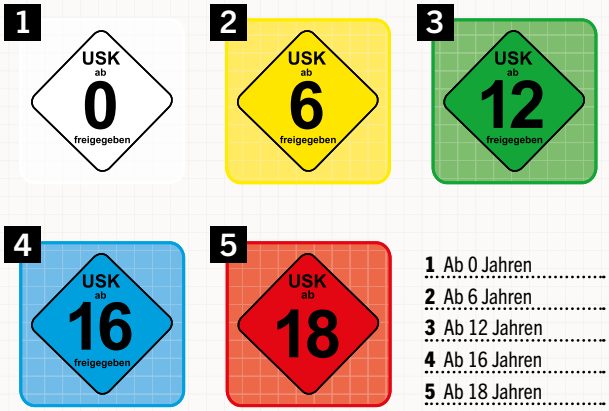
ONLINE

Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

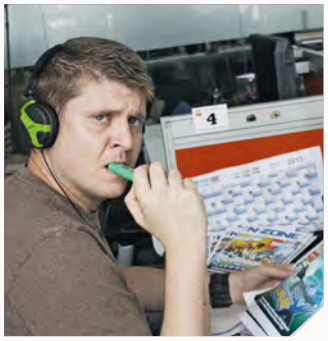
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

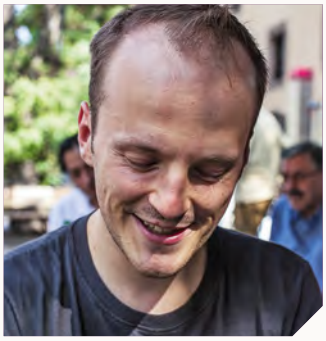
Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (36, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Rayman Legends
Hört gerade: Antonio Carlos Jobim – Wave, Deftones – White Pony
Sieht gerade: Get the Gringo
Und sonst: Die neue Behausung ist so gut wie fertig, dem Totalschaden-Winterauto wurde trotz einer Menge Gegenwinds ein zweites Leben eingehaucht – jetzt wird's Zeit für den Senior, sich selbst auf Vordermann zu bringen, indem man sich von alten Lastern trennt und dem inneren Schweinehund endlich mal kräftig in den Allerwertesten tritt.

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)

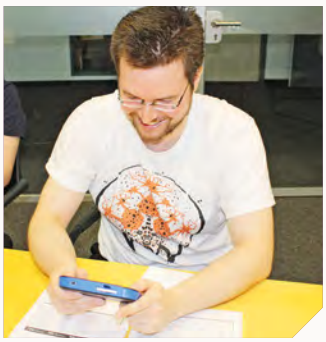


Hört gerade: RJD2, Justice, The Flashbulb
Züchtet gerade: Chilis auf dem Balkon
Sieht gerade: Breaking Bad – Finale
Und sonst: Ich war auf der Gamescom in Köln – zum ersten Mal! Toll war es, stressig und toll. Und voll. Und insgesamt echt wunderbar. Mit Lesern schnacken, Entwickler treffen, neue Spiele kennenlernen, neues zu bekannten Spielen erfahren, die netten Kölner kennenlernen, über die Menschenmassen staunen und abends mit coolen Leuten feiern. Das war klasse! Das muss ich mal wieder machen.

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: New Super Luigi U (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Under Water (soundcloud.com)
Sieht gerade: CueMix FX (Motu Track16)
Und sonst: Das Basteln von Musikstücken mittels Sequencer und Synthesizer klappt schon ganz gut, doch für echten Wohlklang fehlt noch das sogenannte Mastering. Eine Wissenschaft für sich, die neben Know-how viel Sitzfleisch erfordert, denn ein und derselbe Track muss Dutzende Male (in Echtzeit) neu aufgezeichnet werden – wenn's Spaß macht!

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

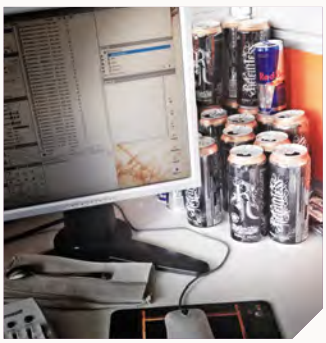


Spielt gerade: Dragon's Crown (PS3) und Primal Rage (SNES)
Hört gerade: Stratovarius: Nemesis. Vor allem Unbreakable ist einfach gottgleich.
Sieht gerade: Godzilla-2014-Trailer …
Und sonst: Hier sitze ich also bei meiner Reportage zum 2DS und meinem Feature zu Nintendos Geschichte vor den Videospielen. Das ist schon ein bemerkenswertes Gefühl, so intensiv zwischen der Vergangenheit und Zukunft eines Spiele-Riesen zu vermitteln – 50 Jahre Nintendo in einer Woche. Echt faszinierend!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Etrian Odyssey IV (3DS)
Hört gerade: Schneider – Sommer, Sonne, Kaktus
Sieht gerade: Teekyuu, Railgun S, Monogatari Season 2
Und sonst: Hatte auf der Gamescom viele gute Termine, eines der Highlights war ganz klar das Treffen mit Hideki Kamiya. Natürlich habe ich die Chance genutzt und Kamiya-san meine uralte Version von *Resident Evil* und einem „anderen Spiel" unterschreiben lassen. Jetzt fehlen nur noch Mikami und Kobayashi.

DAVID MOLA (32, Layout)



Spielt gerade: Diablo 3 (PC)
Hört gerade: Haken - The Mountain
Sieht gerade: lieber nicht nach rechts. *Diablo 3* hat mich wieder voll in seiner Hand und fordert seinen Tribut. Kurze Nächte ziehen entsprechenden Energy-Drink-Konsum nach sich. Gesund ist anders…
Und sonst: Die Ankündigung des 2DS hat mich kalt erwischt und ich weiß nicht so recht, wie ich das Gerät einschätzen soll. Aber der Erfolg gibt dem Recht, der ihn hat, und die Nintendo-Chefs werden sich bestimmt etwas dabei gedacht haben.

SEBASTIAN ZELADA (27, Freier Mitarbeiter)

„Spielt" gerade: Pikmin 3. Der Challenge-Modus hat es mir einfach angetan.
Hört gerade: Franz Ferdinand – Love Illumination und chinesische Musik
Sieht gerade: wenig von seinem Bett, da neben Arbeit und Studium kaum Zeit zum Schlafen bleibt! Auch das geht vorbei!
Und sonst: Habe mit einen neuen Bauchtrainer gekauft, mit dem das Unternehmen 12-Pack angegangen wird. Ziel sind mindestens 10 Kilo Muskelzuwachs pro Woche. Na ja, oder so ähnlich …

MAX DREWS (24, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: DuckTales: Remastered
Hört gerade: Gärtnern beim Gärtnern zu
Sieht gerade: Captain America auf ProSieben Maxx
Und sonst: Seit August geht es mit großen Schritten auf den Start des Studiums zu. An der TU Dortmund werde ich ab Oktober zusammen mit nur 19 Kommilitonen lernen, wie man wirtschaftspolitische Themen mit gutem Journalismus verknüpft. Freie Mitarbeit ist für dieses Studium Pflicht – ihr werdet mich also auch weiterhin für die N-ZONE schreiben sehen!

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Rayman Legends	Rayman Legends	Etrian Odyssey IV	Rayman Legends
FLOP-TITEL	–	–	Disney Planes	Disney Infinity

Rayman Legends (Wii U)
Ø Wertung: 9,25 // Test S. 40

Viel zu lange haben wir drauf warten müssen, aber am Ende bin ich einfach froh, dass es dieses zauberhafte Spiel überhaupt gibt. Voller Lacher, voller Charme und Liebe – und obendrein kniffflig, rasant und lang. Super! **10**

Dass das neue *Rayman* gut wird, war mir seit dem ersten Probespielen klar, aber dass es derart genial ist, hat mich sehr überrascht. *Legends* steht ganz oben auf der Liste an Games, die ich privat spielen werde! **9**

Rayman Legends ist wie *Dragon's Crown* für die PS3 eine niederschmetternde Faust in jedes Argument von 3D-Fetischisten, die 2D seit Jahren totreden. Hier sieht man, wie es richtig gemacht wird. **9**

Dieses Jump & Run hat Hand, Fuß und vor allen Dingen unheimlich viel Seele! Noch weiter kann man sich vom inhaltlich wie spielerisch immergrauen Einheitsbrei kaum entfernen. Solltet ihr dringend zocken! **9**

Splinter Cell: Blacklist (Wii U)
Ø Wertung: 7,75 // Test S. 44

Ich habe die Reihe auch während ihrer Nintendo-Pause interessiert verfolgt und freue mich, dass das neue Spiel voll auf die Stärken der Reihe setzt: schleichen, planen, grübeln und austricksen. Spaßig! **8**

So hab ich Sam Fischer kennen und schätzen gelernt: Nachdem die Action zuletzt für meinen Geschmack zu sehr im Vordergrund stand, kann ich in Sams neuem Abenteuer endlich wieder schleichen. **8**

Ganz ehrlich: Ich erkenne die spielerischen Qualitäten der Serie durchaus an, konnte mit ihr aber nie was anfangen. Die durchwachsene KI und der dicke Patriotismus stoßen mir diesmal erst recht sauer auf. **7**

Hmmm … doch, das kann man durchaus mal anspielen, auch auf der Wii U! Legt euch dann zur Überbrückung der Ladezeit-Festivals nur einen 3DS samt eines Bouquets eurer Lieblingsgames parat. **8**

Pokémon Rumble U
(Wii U Download)
Ø Wertung: 5,3 // Test S. 48

Ein klarer Fall von „Nee, das kann ich nicht einschätzen!“ Denn das chaotische Actionspiel wirkt auf mich als Nicht-Kenner der Reihe reichlich simpel, aber für Fans steckt da offensichtlich viel mehr Spaß drin. **?**

Mit *Rumble U* kann ich nicht wirklich was anfangen. Klar – weil ich ein paar Jahre zu viel für die Pokémon auf dem Buckel habe, aber auch spielerisch hat mir der Wii-U-Ableger im Gegensatz zu den Hauptteilen nix zu bieten! **5**

Als Rollenspiel an sich war und ist *Pokémon* nie wirklich komplex oder sonderlich fordernd, da die Elemente viel zu stark im Vordergrund standen. *Rumble U* macht es leider nicht wirklich anders. **6**

Ich hab mit *Pokémon* hauptsächlich deshalb losgelegt, weil Mewtu einfach nur episch ist. Pokémon-Spiele ohne Mewtu in der Hauptrolle sind für mich daher generell nur bedingt interessant *kopfnick*. **5**

Etrian Odyssey IV (3DS)
Ø Wertung: 9,0 // Test S. 54

Klassisches, durch und durch gelungenes Japan-Rollenspiel. Wer das Genre mag und dem Spiel die eher schlichte Optik verzeiht, hat hier sicher viel Spaß. Aber Vorsicht: Teils wird es ganz schön schwer und mühsam! **8**

Was für ein Leckerbissen! Ich mag RPGs und ganz besonders klassisch angehauchte und komplexe Rollenspiele wie *Etrian Odyssey*. Jetzt fehlt mir nur noch eines: eine Menge Zeit, um das Spiel zu spielen! **9**

Trommelwirbel Ihr wollt ein durchdachtes, umfangreiches und ziemlich forderndes Rollenspiel-Erlebnis auf dem 3DS? Herzlichen Glückwunsch, ihr habt euren Messias gefunden. **10**

Hab's nur bei meinem alten Wii-Mag-Kollegen in Aktion gesehen, weiß aber, dass man aus der Breite von Marcos Grinsen beim Zocken Schlüsse über die RPG-Qualität ziehen kann. Daher: top! **9**

Disney Infinity (Wii U/3DS)
Ø Wertung: 6,25 // Test S. 50

Jetzt ist es also so weit: Auf dem Spielzeug+Videospiel-Gebiet kommt es zum Konkurrenz-Kampf. Disneys erster Hieb ist ordentlich. Das Spiel funktioniert ganz gut, haut mich aber auch nicht vom Hocker. **7**

Spielerisch und auch technisch hat die Konkurrenz aus dem Hause Activision zwar mehr zu bieten, aber schlecht ist *Infinity* keineswegs. Die Figuren sehen cool und wertig aus. Nur auf dem 3DS ist's schwach. **6**

Was erfolgreich ist, wird kopiert. *Disney Infinity* macht dies natürlich mehr als deutlich. Was mich ehrlich gesagt am meisten stört, ist das Fehlen von klassischen Disney-Figuren. Wo zur Hölle ist Dagobert??? **6**

Sich von den *Skylanders* inspirieren zu lassen, das liegt bei 1,5 Milliarden Dollar Umsatz freilich nahe. Für mich kommt *Disney Infinity* aber nicht an Spyros Gang ran, allein schon aufgrund der Figurenqualität. **6**

Disney Planes (Wii U/3DS)
Ø Wertung: 5,25 // Test S. 52

Na ja… eigentlich nur ein hochskaliertes Wii-Spiel, das sich klar an junge Zocker richtet. Die werden den lieb gemachten Flugspaß aber sicher mögen. Drum geht der Titel für das, was er ist, auch in Ordnung. **6**

Für eine Filmversoftung ist *Planes* ganz okay, wobei das Spiel nicht besonders anspruchsvoll und somit eher für jüngere Spielernaturen geeignet ist. Denen sollte das Spiel auf jeden Fall auch Spaß machen! **6**

Zu einfach, zu hässlich, zu gewöhnlich. Wäre ich um die 25 Jahre jünger, könnte ich mit *Planes* wahrscheinlich Spaß haben. So ist es wie der Film *Cars*: nur ein Aufguss mit angeklebten Flügeln. **4**

Cars war ein toller Film, aber bereits da musste ich die dazugehörigen Spiele nicht unbedingt haben. *Planes* macht für mich im Kino den Eindruck, als wäre es auch nur *Cars* mit Flügeln. Also nee, danke! **5**

Eure Sieger stehen fest!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Checkt jetzt die Gewinner auf **www.bamaward.de!**

powered by KASPERSKY lab

SAE INSTITUTE

computec MEDIA

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September		
F1 Race Stars Powered Up Edition	Namco Bandai	20. September	2013
Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Interactive	20. September	2013
Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai	20. September	2013
Oktober		
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	31. Oktober	2013
Just Dance 2014	Ubisoft	1. Oktober	2013
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	Nintendo	4. Oktober	2013
Phineas & Ferb	505 Games	4. Oktober	2013
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober	2013
Sonic Lost World	SEGA	18. Oktober	2013
Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache	Activision	11. Oktober	2013
Wii Party U	Nintendo	Oktober	2013
Zumba Fitness World Party	505 Games	24. Oktober	2013
2013/2014		
Art Academy	Nintendo	Nicht bekannt
Angry Birds Star Wars	Activision	1. November	2013
Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai	22. November	2013
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	1. November	2013
Bayonetta 2	Sega	2014
Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai	22. November	2013
Call of Duty: Ghosts	Activision	5. November	2013
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix	2013
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	November	2013
Dragon Quest X	Square Enix	2013
F1 Race Stars: Powered Up Edition	Codemasters	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	15. November	2013
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr	2014
Mario & Sonic bei den Olymp. Winterspielen: Sochi 2014	Nintendo	2013
Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai	1. November	2013
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Super Mario 3D World	Nintendo	Dezember	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
Watch Dogs	Ubisoft	21. November	2013
Wii Fit U	Nintendo	Winter	2013
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive	22. November	2013
Nintendo eShop Wii U		
A World of Keflings	NinjaBee	Nicht bekannt
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Coaster Crazy Deluxe	Frontier Developments	Nicht bekannt
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'N' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Scram Kitty & His Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Virtual Console Wii U		
Breath of Fire 2	Capcom	Nicht bekannt
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** November

ZELDA: THE WIND WAKER HD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 4. Oktober 2013

LEGO MARVEL SUPER HEROES (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 15. November 2013

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September		
FIFA 14	Electronic Arts	26. September | 2013
Harvest Moon: A New Beginning	Marvelous	13. September | 2013
Hello Kitty und Freunde – Rund um die Welt	Rising Star Games	13. September | 2013
Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Interactive	20. September | 2013
Inazuma Eleven Bomb	Nintendo	27. September | 2013
Inazuma Eleven Light	Nintendo	27. September | 2013
Meine Tierarztpraxis 3D: Einsatz auf dem Land	Treva Entertainment	30. September | 2013
Meine Tierpension 3D: Tapsige Tierbabys	Treva Entertainment	30. September | 2013
Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon	25. September | 2013
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers	Atlus	27. September | 2013
Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai	20. September | 2013
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen 2	Avanquest	30. September | 2013
Oktober		
Beyblade: Evolution	Rising Star Games	4. Oktober | 2013
Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesen-Rennen 2	Schmidt	11. Oktober | 2013
My Little Baby 3D	Treva Entertainment	15. Oktober | 2013
Pokémon X & Y	Nintendo	12. Oktober | 2013
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober | 2013
Sonic Lost World	Sega	18. Oktober | 2013
2013/2014		
AeternoBlade	Corecell Technology	Nicht bekannt
Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Interactive	1. November | 2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	22. November | 2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Die Eiskönigin: Völlig unverfroren	Avanquest	29. November | 2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Korg M01D	Nicht bekannt	Sommer | 2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	15. November | 2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	2014
Mario Party	Nintendo	Winter | 2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	22. November | 2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	Herbst | 2013
Professor Layton and the Azlan Legacy	Level-5	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	22. November | 2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo	2013
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive	22. November | 2013
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games	22. November | 2013
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies	Capcom	Herbst | 2013
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013

HARVEST MOON: A NEW BEGINNING (3DS)

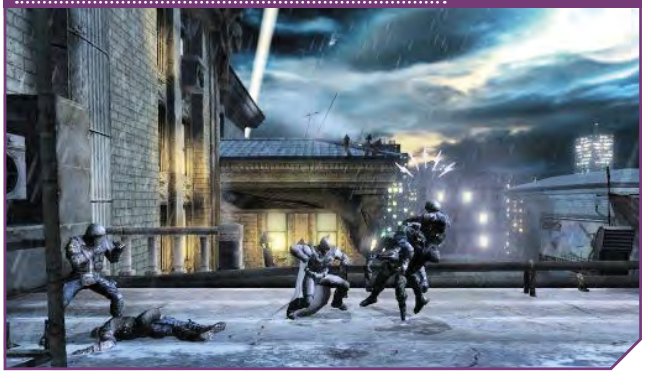
Hersteller: Marvelous **Genre:** Simulation **Termin:** 13. September 2013

SONIC LOST WORLD (3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 18. Oktober 2013

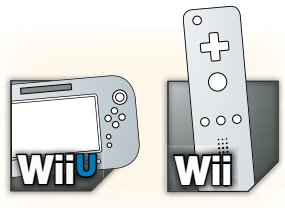
BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE (3DS)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 1. November 2013



ACE ATTORNEY – DUAL DESTINIES (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Adventure **Termin:** Herbst 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
20. September	F1 Race Stars Powered Up Edition	Namco Bandai
20. September	Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Bros.
20. September	Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai
27. September	Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix
1. Oktober	Just Dance 2014	Ubisoft
4. Oktober	Phineas & Ferb	505 Games
4. Oktober	The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	Nintendo
11. Oktober	Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache	Activision
18. Oktober	Skylanders: Swap Force	Activision

Vorschau S. 24

04.10. ZELDA: THE WIND WAKER HD

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure

Bei *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* handelt es sich um ein Remake des etwas über zehn Jahre alten Gamecube-Hits, bei dem erstmals in der Geschichte der Serie ein riesiges Meer mit darauf verstreuten Inseln als Spielumgebung diente. Eine weitere Neuerung stellte damals die Optik im Cell-Shading-Stil dar, die in der neuen Wii-U-Version dank höherer Auflösung natürlich noch malerischer wirkt! Wie Nintendo nun bekannt gab, soll das Game nicht nur als normale Disc-Version veröffentlicht werden, sondern auch als Special Edition zusammen mit einer Ganondorf-Figur. Außerdem ist ein Bundle, bestehend aus einer schwarzen Wii-U-Konsole (32 GB Premium Pack) inklusive goldfarbener Verzierungen auf Gerät und Controller, geplant. Warum diesem coolen Bundle lediglich ein Download-Code für das Spiel beiliegt, ist uns jedoch ein Rätsel!

01.10. JUST DANCE 2014

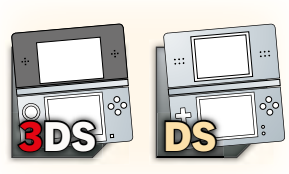
Hersteller: Ubisoft **Genre:** Geschicklichkeit

Die Ubisoft-Tanzspielserie erfreut sich großer Beliebtheit. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis der erste Ableger auch für Wii U erscheint. Im neuen World-Dance-Floor-Modus ist es möglich, gemeinsam mit anderen Spielern aus der ganzen Welt eine heiße Sohle aufs Parkett zu legen. Musikalisch wird wie gewohnt eine breite Palette zeitgenössischer Hits geboten.

11.10. SPONGEBOB SCHWAMMKOPF

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure

Dank eingängiger Gameplay-Mechaniken ist *Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache* perfekt für einen gemütlichen Videospiel-Abend im Kreise der Familie geeignet. Im Gegensatz zu den anderen Systemen, auf denen der Koop-Modus maximal vier Spieler unterstützt, bietet die Wii-U-Version dank Wii U GamePad exklusive Koop-Action für bis zu fünf Spieler!



DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
13. September	Harvest Moon: A New Beginning	Marvelous
13. September	Hello Kitty und Freunde – Rund um die Welt	Koch Media
20. September	Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Bros.
20. September	Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai
25. September	Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon
26. September	FIFA 14	Electronic Arts
27. September	Inazuma Eleven 3: Explosion	Nintendo
27. September	Inazuma Eleven 3: Kettenblitz	Nintendo
27. September	Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers	Atlus
30. September	Meine Tierarztpraxis 3D: Einsatz auf dem Land	Treva Entertainment
30. September	Meine Tierpension 3D: Tapsige Tierbabys	Treva Entertainment
30. September	My Little Baby 3D	Treva Entertainment
30. September	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen 2	Avanquest
4. Oktober	Beyblade: Evolution	Koch Media
11. Oktober	Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesen-Rennen 2	Schmidt
Vorschau S. 2 / S. 99 12. Oktober	Pokémon X & Y	Nintendo
15. Oktober	My Little Baby 3D	Treva Entertainment
18. Oktober	Skylanders: Swap Force	Activision
Vorschau S. 26 18. Oktober	Sonic Lost World	Sega

13.09. HARVEST MOON: A NEW BEGINNING

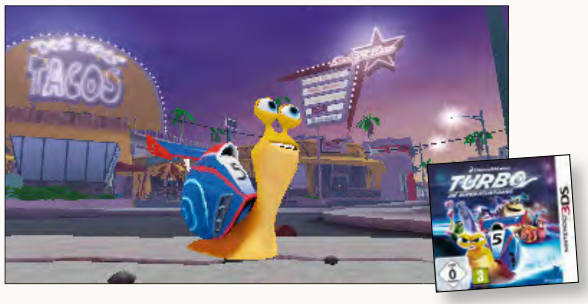
Hersteller: Marvelous **Genre:** Simulation

Bei der *Harvest Moon*-Reihe fühlen wir uns regelmäßig in die 90er-Jahre zurückversetzt, als es noch üblich war, dass mindestens 16 Monate verstreichen, bis ein japanisches Spiel schließlich auch hierzulande erscheint! Demnach dürfen 3DS-Fans im Land der aufgehenden Sonne bereits seit Februar 2012 den neuesten *Harvest Moon*-Teil mit dem Untertitel *A New Beginning* zocken, während die Europa-Version ab Mitte September auch endlich verfügbar sein soll. Wer schon einen Ableger der Serie gespielt hat, weiß, was ihn erwartet: ein beschauliches Farmerleben im Einklang mit der Natur und den Jahreszeiten! Übrigens ist es diesmal erstmals möglich, dem eigenen Charakter, Haus oder gar dem ganzen Dorf einen persönlichen Look zu verpassen.

20.09. TURBO: DIE SUPER-STUNT-GANG

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Rennspiel

Das Videospiel zum neuen Animationsfilm von Dreamworks steht in den Startlöchern und buhlt um die Gunst der Funracer-Fans. Die Aufgaben im Spiel sind nur zu schaffen, wenn ihr das Tricks- und Stunts-Repertoire der enthaltenen Filmfiguren wie Turbo, Bleifuß, Checker, Drifter oder Flamme geschickt einsetzt. Ob der Titel mit Granaten wie *Mario Kart* und *Sonic & Sega All-Stars Racing* konkurrieren kann, bleibt fraglich, so lange wir keine Testversion in den Händen halten.



04.10. BEYBLADE: EVOLUTION

Hersteller: Koch Media **Genre:** Action

Mit *Beyblade: Evolution* kommt das erste Spiel zur Anime-Serie auf den 3DS. Dabei werden die Ereignisse der aktuellen Staffel *Shogun Steel* im Storymodus aufgegriffen und ihr dürft einige wichtige Ereignisse aus der TV-Serie selbst nachspielen. Neben der Standard-Version wird auch eine limitierte Special Edition erscheinen, die zusätzlich zum Spiel ein Wing Pegasus 90WF Beyblade enthält. Ein nettes Goodie, das erstmals außerhalb Japans erhältlich ist!

27.09. INAZUMA ELEVEN 3: KETTENBLITZ/EXPLOSION

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Fußball

Die beliebte Mischung aus Rollenspiel und Fußball-Action geht auf dem 3DS in die nächste Runde, und das bereits schon Ende September! In bester *Pokémon*-Tradition erscheint *Inazuma Eleven 3* als Doppeledition, wobei es aber keine große Rolle spielt, ob ihr euch die *Explosion*- oder *Kettenblitz*-Version schnappt. Das Ziel, die Frontier International Championships erfolgreich abzuschließen und den Titel als bestes Team der Welt einzuheimsen, ist in beiden Editionen gleich. Ebenso die Anzahl von über 2.000 rekrutierbaren Fußballspielern mit teils einzigartigen Fähigkeiten. Jedoch übernehmt ihr in *Explosion* und *Kettenblitz* verschiedene Hauptfiguren, wodurch die Geschichte aus einer jeweils anderen Sicht erzählt wird und sich so auch die auftauchenden Gegner in den Editionen unterscheiden.

RAYMAN LEGENDS

Jump & Run Im neuesten Rayman-Abenteuer regieren Fantasie, Einfallsreichtum und enorm viel Spaß. Zieht Ubisofts sympathischer Held gar an Mario vorbei?

Kann man einem Sympathikus wie Rayman böse sein? Sieht man sich den Werdegang von *Rayman Legends* auf der Wii U oberflächlich an, könnte man schon ein wenig schmollen. Immerhin hätte der Sprungmeister mit den Propellerhaaren schon vor Monaten auf Nintendos Konsole aufschlagen sollen und das exklusiv! Doch die Entwickler entschieden sich zu einer extremen Terminverschiebung und arbeiteten währenddessen an Xbox-360- und PS3-Fassungen des Spiels. Im Endeffekt kann uns das aber herzlich egal sein, denn die Wii-U-Fassung ist, dank toller GamePad-Passagen, die beste Fassung des Spiels und wer weiß: Vielleicht hat die zusätzliche Entwicklungszeit dem Spiel extrem gutgetan? *Rayman Legends* ist nämlich umfangreich, abwechslungsreich, bunt, fröhlich, fordernd und in hohem Maße suchterregend.

Kleinlinge in Gefahr

Die Rahmenhandlung ist, wie eigentlich in jedem Hüpfspiel, vernachlässigbar, aber wahnsinnig charmant umgesetzt. Wie gewohnt macht sich Rayman daran, das Böse zu bekämpfen und Kleinlinge zu retten. Diese piepsigen kleinen Gesellen sind quer über die Levels verteilt und werden in Käfigen gefangen gehalten oder an Marterpfähle gebunden und können durch Raymans Fausthiebe unkompliziert befreit werden. Je mehr Kleinlinge ihr befreit, desto mehr Levels schaltet ihr frei. Während viele von den putzigen Rackern mehr oder weniger auf eurem Weg liegen und sofort ins Auge springen, sind einige aber auch verdammt gut versteckt und nur schwer erreichbar. Das ist schön, denn um das Spiel bis zum letzten Boss durchzuspielen, ist keine unmenschliche GamePad-Akrobatik gefordert. Wer jedoch alles Entdecken und sich sämtlichen Herausforderungen stellen möchte, der hat an *Rayman Legends* ordentlich zu knabbern.

Simpel, aber mit Spieltiefe

Dabei stehen Rayman gar nicht so viele Aktionen zur Verfügung.

Tiefenangst: Unter dem Meer erwarten euch unter anderem zielsuchende Torpedos und Gegner mit Elektroschockern. Gar nicht so einfach, denen auszuweichen!

Schlitterpartie: Sieht man in die Gesichter unserer Helden, scheint ihnen dieser Abschnitt Spaß zu machen. Die Mimik ändert sich situationsabhängig – klasse!

Mehr als rennen, springen und schlagen kann er kaum. Hier und da wird Raymans Faust kurzzeitig für bestimmte Spielabschnitte stärker und er kann an speziellen Wänden entlanglaufen, doch groß einarbeiten muss man sich in die Steuerung nicht. Stattdessen ist es das Leveldesign, das einen immer wieder vor tempo-, abwechslungsreiche und knifflige Aufgaben stellt. So lockt ihr beispielsweise einen Schwarm gefräßiger, wollknäuelartiger Monster, die eine Ebene unter euch lauern, geschickt in die falsche Richtung, um dann schnell nach unten zu springen und euch aus dem Staub zu machen. Oder aber ihr befindet euch in einem labyrinthähnlichen Level, in dem ihr euch durch Räume bewegt, die jeweils nur einen Bildschirm groß sind und die fiese Fallen beherbergen, die euer ganzes Geschick fordern. Flugpassagen, Verfolgungsjagden oder Unterwasserabschnitte mit gemein platzierten Minen … die Liste der verschiedenen Varianten ließe sich noch lange weiterführen. Aber nicht nur spielerisch überzeugt Raymans Abenteuer, sondern auch grafisch und soundtechnisch wird einiges geboten. Die Levels strotzen vor Einfallsreichtum und sind eine wahre Augenweide. Pastellfarben, schön gezeichnete Figuren und urkomische Animationen zaubern einem ein ums andere Mal ein verzücktes Grinsen aufs Gesicht. Dazu stehen und laufen die Gegner nicht stumpf durch die diversen Abschnitte und warten darauf euch das Leben schwer zu machen – einige Fieslinge nehmen euch zunächst gar nicht richtig wahr und sind mehr damit beschäftigt, gelbe Lums zu quälen und Unfrieden zu stiften. Das lässt die komplette Szenerie noch mal lebendiger wirken und verleiht dem Spiel zusätzliches Charisma und Persönlichkeit. Wer den Blick bei all der temporeichen Hüpfaction einmal schweifen lässt, entdeckt auch im Hintergrund viele animierte Details, wie Buschmonster auf staksigen Beinen, die euch mit glubschigen Augen anstarren, oder Drachen, die durch die Levels fliegen.

Da ist Musik drin

Während die gelben Lums, die ihr für euer Punktekonto, zusätzliche Herausforderungen und Level-Highscore einsammeln könnt, leider nicht mehr herzallerliebste Lieder trällern, wie das noch im Vorgänger der Fall war, sind dafür die Musiklevels grandioser als je zuvor. Nach jedem Bosskampf schaltet ihr einen optionalen, rhythmusbasierten Level frei. Was sich zunächst nach mäßig spannendem Bonus anhört, entpuppt sich schnell als eines der Highlights des Spiels. Grandiose Coverversionen von beispielsweise *Eye of the Tiger* oder *Black Betty* helfen euch mit ihrem Rhythmus, eure Sprünge zu timen. Wer den Bogen raushat, springt im Einklang der Musik durch den Level und verspürt eine besondere Zufriedenheit, da man mit genügend Übung förmlich mit dem Spiel verschmelzen kann. Übrigens sind diese Levels bei Weitem nicht der einzige Bonus, den ihr freischalten könnt. Geheimräume, Kuscheltiere, neue Charaktere und Kostüme sowie zahlreiche modifizierte Levels aus *Rayman Origins* warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Was den Umfang angeht, kann man den Entwicklern wahrlich keinen Vorwurf machen. Viel mehr kann man in ein Spiel kaum reinpacken. Die Bonuscharaktere sind dabei genauso liebevoll und detailreich animiert wie Rayman selbst. Sei es die freche axtschwingende Barbarin Barbara, Raymans Kumpel Globox oder die niedlichen Kleinlinge. Besonders witzig sind übrigens die exklusiv in der Wii-U-Fassung

KOOP FÜR HÜPFSPIEL-GOURMETS

Wir können uns gar nicht recht entscheiden: Ist Raymans neues Abenteuer im Solo-Modus oder im Koop spaßiger? Beide sind klasse, doch wer kann, spielt mit Freunden!

Und das gilt nicht nur deshalb, weil der Mehrspielermodus in *Rayman Legends* an sich schon legendär gut ist, sondern weil durch das GamePad und die geniale Murphy-Implementierung ein fünfter Spieler dem Koop-Treiben beiwohnen kann. Auf allen anderen Konsolen ist bereits bei vier Spielern das Maximum erreicht. Gemeinsam macht das Abenteuer und gegenseitige Helfen noch einen Tick mehr Freude. Hier tritt jedoch auch die einzige echte Schwäche des Titels zutage. Im Eifer des Gefechts und bei teils hektischen Zooms verliert man die eigene Spielfigur schon mal aus den Augen. Ungewolltes Ableben ist dadurch zwar ein Problem, wird aber dadurch abgemildert, dass Teamkameraden euren kampfunfähigen, als Blase herumschwebenden Charakter per Berührung wiederbeleben können. Also halb so wild!

Teamwork: Murphy frisst für Rayman den Weg durch die leckere Torte frei.

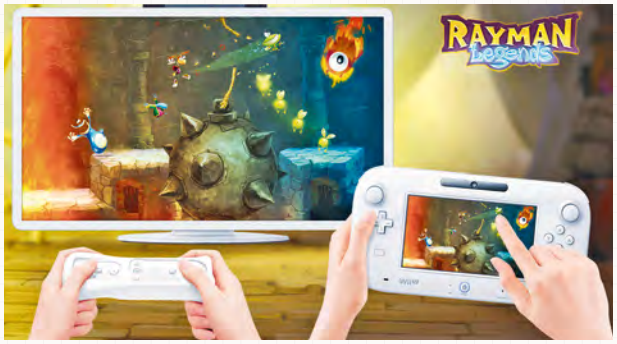
Gewusel: Gerade wenn es chaotisch zugeht und viele Charaktere auf dem Bildschirm sind, wird deutlich, wie toll die individuellen Animationen gelungen sind.

Kunterbuntes Wunderland: Die Levels strotzen vor Ideen. Habt ihr schon mal bärtige Skelette mit Zylindern gesehen?

GAMEPAD-SPASS VOM FEINSTEN

Die klasse umgesetzten Murphy-Levels zeigen, wie man auf der Wii U das GamePad richtig nutzt, und überzeugen in kreativer und spielerischer Hinsicht voll und ganz.

Was haben wir schon für enttäuschte Gesichter gezogen, wenn sich hochgepriesene, exklusive Wii-U-GamePad-Features als mäßig spannende Erweiterungen der Standardsteuerung herausgestellt haben. Bei *Rayman Legends* ist das jedoch zum Glück ganz anders. In den Murphy-Levels steuert ihr die grüne Libelle und helft Rayman und seinen Freunden, Hindernisse zu überwinden und Gegner aus dem Weg zu räumen. Dadurch werden die Murphy-Abschnitte nochmals deutlich spaßiger als auf den anderen Konsolen und machen die Wii-U-Fassung zur plattformübergreifend besten Version des Spiels. Es sei jedoch empfohlen, das Spiel auf dem GamePad mit dem Stylus zu spielen, denn agiert man mit dem Finger, verdeckt man des Öfteren mit der Hand Fallen und Gegner, die man sonst frühzeitig erkennen würde.



Gemeinsam stark: In den Murphy-Levels übernimmt der GamePad-Spieler die Kontrolle über den geflügelten Gesellen und räumt Fallen aus dem Weg ...

... und schaltet bestimmte Gegner aus, die Rayman und seine Freunde nicht besiegen können. So klatscht er diese feurigen Augen aus dem Weg.

freischaltbaren Mario- und Luigi-Outfits, die Rayman und Globox fast genauso gut stehen wie dem italienischen Klempnerduo.

Murphys Gesetz

Das lautet in diesem Falle nicht etwa „alles, was schiefgehen kann, wird auch schiefgehen", sondern schlicht und ergreifend „mehr Spaß auf der Wii U". Die Rede ist von den zahlreichen Murphy-Levels in *Rayman Legends*. Hier übernimmt die froschartige Libelle Murphy das Kommando und lotst beispielsweise Globox unbeschadet durch etliche Fallen und tödliche Konstruktionen. Während ihr auf der PS3 und der Xbox 360 die betreffende Figur selbst steuert und über das Drücken eines Aktionsbuttons Murphys Hilfe anfordert, habt ihr hier deutlich mehr Spaß. Über das Wii U GamePad schneidet ihr per Wischgeste Seile durch, verschiebt Plattformen, lasst Globox auf antiken Schilden reiten oder schützt ihn vor Blitzen, die aus einer göttlichen Hand auf ihn niedergehen. Auch kniffflige Drehkonstruktionen sind zu meistern. Hier müsst ihr den jeweiligen Charakter beim Durchqueren stacheliger Labyrinthe helfen, indem ihr das GamePad geschickt dreht. Mit Ausnahme dieser Drehkonstruktionen schaut ihr in Murphys Levels stets auf das GamePad und achtet weniger auf den selbstständig agierenden Globox als vielmehr auf die nächsten zu entschärfenden Fallen, die teilweise ganz schön fies sind. Das steuert sich jedoch stets genauso präzise wie die Abschnitte, durch die ihr euch selbst bewegt, und ist einer der eher seltenen Beweise, dass das GamePad Spiele deutlich aufwerten kann, wenn man es kreativ einsetzt. Nur einen Tipp solltet ihr beherzigen: Steuert Murphys Abschnitte bevorzugt mit dem Stylus. Wer mit dem Finger agiert, fährt zwar überwiegend genauso gut, versperrt sich aber ab und an die Sicht, da die eigene Hand immer wieder Hindernisse verdeckt. Besonders viel Spaß bereiten die Murphy-Levels natürlich im Koop-Modus. Da Murphy ständig etwas zu tun hat und viele verschiedene und interessante Aufgaben meistern muss, entsteht auch kein Leerlauf oder der Eindruck, dass der aktiv durch den Level hüpfende Spieler mehr vom Spiel hat.

Toller Koop-Modus

Nicht nur mehr vom Spiel, sondern auch mehr Spieler im Mehrspielermodus haben Wii-U-Besitzer. Hier könnt ihr mit fünf statt mit vier Spielern (360, PS3) durch die bunten Levels hetzen. Der fünfte Spieler steuert in diesem Falle Murphy. Anders als in *New Super Mario Bros. U* steht man sich in *Rayman Legends*, trotz deutlich höheren Tempos, seltener im Weg, hat dadurch jedoch auch ab und an mit extremem Gewusel auf dem Bildschirm zu kämpfen. Im Gegensatz zum Solo-Modus habt ihr hier auch die Möglichkeit, ein Ableben zu verhindern, indem ihr

Mordlüsterne Woll-Meute: Die Fellknäuel treten in Horden auf und fressen euch ruck, zuck auf. Wer hier zu langsam ist, der verliert zahlreiche Leben.

Drachen-Rachen: Aus der Kehle dieses Gesellen kommt nichts Gutes. Rayman, Globox und der Kleinling-König müssen auf ihre Hinterteile aufpassen!

Voll auf die zwölf: Sobald der Laserstrahl aus ist, gilt es auf den Diamanten im Rachen des Drachen zu schlagen.

Spieler, die im Normalfall durch Gegnerkontakt ein Leben verlieren würden, einfach berührt und so wieder startklar macht. Diese schweben im kampfunfähigen Zustand als Blasen durch den Level. Witzigerweise könnt ihr aber eure Kameraden auch piesacken und ihnen beispielsweise eine satte Backpfeife verpassen oder sie in Abgründe stürzen. Das resultiert zwar teilweise im kompletten Chaos, macht aber deshalb nicht weniger Spaß. Vor- und Nachteile des temporeichen Koop mit seinen ab und an leichten Übersichtsproblemen werden vor allem in den Invasion-Zeit-Challenges ersichtlich. Gerade hier ist es schön, wenn geschicktere Teamkameraden den Level bis zum Ende durchstehen, kann aber auch leicht frustrieren, wenn im chaotischen Getümmel die eigene Spielfigur verloren geht. Lustig ist auch das Bonus-Spiel namens Kung Foot, in dem ihr eine abgespeckte Fußballvariante spielt. Powerschüsse und die Möglichkeit, Gegner umzuschießen, machen dieses Minispiel zu einer echten Spaßkanone.

Du möchtest? Du bekommst!

Wie eingangs erwähnt bietet *Rayman Legends* Einsteigern und Profis gleichermaßen eine angemessene Herausforderung und macht einen tollen Job, das Spiel für jegliche Fähigkeitslevels interessant zu machen. Auch ein Jump&Run-Fuchs, der es so richtig hart braucht, wird hier glücklich. Offline- und Online-Herausforderungen werden regelmäßig freigeschaltet und beinhalten Aufgaben, die sich online auch nach euren Fähigkeiten richten. In Sprint-Herausforderungen messt ihr euch mit den Geistern anderer *Legends*-Spieler und könnt euch im internationalen Vergleich mit den besten messen. Dauerhafter Spaß und Motivation sind somit garantiert.

Sebastian Zelada

Vorsicht vor dem Licht: Lauft ihr in die Schweinwerfer, werdet ihr binnen Sekunden liquidiert!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„*Rayman Legends* ist der bis dato beste Wii-U-Hüpfer – sowohl im Solo- als auch im Koop“

Wer hätte gedacht, dass Ubisofts gliederloser Held einmal an Mario vorbeiziehen könnte? Dabei ist *New Super Mario Bros. U* ein klasse Spiel! Doch gegen Rayman zieht der Klempner dieses Mal leider den Kürzeren. *Rayman Legends* ruht sich dabei nicht auf dem schon beeindruckenden Vorgänger *Rayman Origins* aus, sondern wartet mit einem Füllhorn neuer und allesamt perfekt funktionierender Ideen auf. Besonders die Murphy-Levels treiben anderen Entwicklern die Schamesröte ins Gesicht. Genauso kreativ muss das Wii U GamePad genutzt werden. Dass die Wii-U-Fassung des Spiels bereits schon lange hätte erscheinen sollen, ist mir in diesem Moment völlig egal. Die lange Entwicklungszeit hat dem Spiel gutgetan und Nintendo-Fans dürfen sich über die klar beste Fassung des Spiels freuen!

Rayman Legends

Termin: 29. August 2013
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 10
Hier gibt es nichts auszusetzen. Stimmungsvoll, detailliert, fehlerfrei, bunt, scharf und flüssig.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die putzigen Lums singen nicht mehr, aber sonst überzeugen Soundeffekte und zahlreiche Ohrwurmmelodien.

STEUERUNG 10
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Rayman und seine Freunde steuern sich präzise und millimetergenau durch die Levels.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: automatisch
Für jeden etwas dabei. Einfaches Durchspielen sollte für jeden möglich sein, die knackigen Herausforderungen haben es aber ganz schön in sich!

MEHRSPIELER 9
Wuselig und chaotisch, jedoch temporeich und spaßig. Bis auf gelegentliche Übersichtsprobleme ein toller und unterhaltsamer Koop-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Gigantischer Umfang + 40 Origins-Levels
- ✚ Enorm fantasievoll und liebevoll ausgearbeitet
- ✚ Simple, aber präzise Steuerung
- ✚ Für Einsteiger und Profis gleichermaßen geeignet
- ✚ Wii-U-Fassung mit tollen Murphy-Levels
- ▬ Im Koop leider ab und an die Übersicht

WiiU-FAKTOR 9
Wir wüssten nicht, wie man das Pad besser nutzen könnte. Die Murphy-Levels sind klasse.

WERTUNG/FAZIT

93

„Vielleicht das beste Jump & Run, das dieses Jahr auf der Wii U erscheint.“

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Action Sam Fisher schleicht erstmals auf der Wii U und erledigt seinen Job höchst zufriedenstellend. Kleinere Macken verhindern jedoch einen glanzvolleren Auftritt des Vorzeige-Agenten.

Der Erzählton in *Splinter Cell: Blacklist* ist amerikanisch-patriotisch. Das Gute ist gut und das Böse ist böse. Storytechnisch hat man sich also bei der Ausarbeitung der Charaktere an eine Black-and Whitelist gehalten. Mehr als ein solides Fundament, das die Agenten-Missionen verbindet, sollte man sich vom Plot also nicht erwarten. Das ist zwar nicht unbedingt schlimm, doch gerade in diesem Genre wäre durchaus Platz für eine cleverere Story. Mehr als nette Ansätze bietet *Blacklist* jedoch nicht. So bildet ein hochmodernes Flugzeug, genannt Paladin, eure Basis und den Ausgangspunkt für die Jagd auf die Engineers, eine terroristische Vereinigung, die die Vereinigten Staaten mit einer Agenda des Terrors, der sogenannten Blacklist bedrohen.

Alles Gute kommt von oben

Von unserer fliegenden Residenz aus machen wir uns auf in den Kampf gegen die Feinde der USA. Zwischen den Missionen bewegen wir uns auf dem Flugzeug und reden mit unserer Crew. Die Ladezeiten zwischen den Missionen und dem Betreten der Paladin sind leider relativ lang und nerven auf Dauer. Sam Fisher ist erstmals Anführer eines Teams und greift, abseits der Missionen, die er wie gewohnt alleine durchführt, auch mal hart durch. Neben dem grummeligen Top-Agenten befinden sich noch vier weitere Teammitglieder auf der Paladin. Anna Grímsdóttir (Frau), Issac Briggs (Afroamerikaner), Charlie Cole (Nerd) und der Antagonist des Vorgängers, Andriy Kobin, wirken zwar wie die typische Klischeetruppe, bieten jedoch in den Briefings einen durchaus stimmungsvollen Rahmen, um die Missionen mit gewisser Spannung zusammenzuhalten. Dazu hält Anna eine nette Upgrade-Funktion für euch bereit. Sprecht ihr sie an, könnt ihr die Paladin mit in den Missionen verdienter Kohle aufwerten. Das wiederum hat durchaus spürbare Auswirkungen auf Sams Leistungsfähigkeit in den Missionen. Wer

Über den Tellerrand geschaut: Sam Fisher bringt sich in Position, um einen Gegner zu überwältigen.

Moneten in die Krankenstation des Fliegers investiert, kann sich über kürzere Regenerationszeiten Fishers freuen und neue Waffen verbessern logischerweise eure Durchschlagskraft enorm. Auch in Kleidung kann investiert werden, die sich jeweils in Panzerung und Tarnfähigkeit unterscheidet. Dazu sind einige nette Gadgets käuflich erwerbbar, wie beispielsweise Minen oder praktische Drohnen, die euch in unübersichtlichem Gelände einen Vorteil verschaffen können.

Gewalt oder Köpfchen?

In den Missionen gilt es sich dann nur noch auf sich selbst zu verlassen. Die Möglichkeiten sind simpel, erlauben jedoch verschiedenste Vorgehensweisen. Ihr könnt euch mit schallgedämpfter Waffe und Elektroschocker geschickt euren Weg durch die feindlichen Linien bahnen und euch unentdeckt von hinten euren Feinden nähern. Habt ihr einen Wachposten im Schwitzkasten, liegt die Entscheidung bei euch, ob ihr ihn betäuben möchtet oder ihn ein für alle Mal unschädlich macht. Je nachdem, für welche Problemlösung ihr euch entscheidet, gibt es am Ende der Levels Punkte. Unblutiges Schleichen resultiert dann in einer „Ghost"-Auszeichnung, liquidationsfreudige Stealth-Agenten werden mit einem „Panther"-Abzeichen honoriert und actionfreudige Rambos, deren allerbeste Freunde Walther, Tec und Colt heißen, dürfen sich über eine „Assault"-Medaille freuen. Doch trotz der Option, das Spiel auch unter inflationärem Munitionseinsatz beenden zu können, bleibt *Splinter Cell: Blacklist* seinen Schleich-Wurzeln treu und funktioniert am besten, wenn man überlegt vorzugehen versucht. Euch werden zahlreiche Werkzeuge an die Hand gegeben, die Feinde in die Irre führen und euch taktische Vorteile in Gefahrenzonen bieten. Ob ihr patrouillierende Gegner durch Störgeräusche anlockt, um sie dann elegant zu umgehen, oder eure Hilfsmittel einsetzt, um Hinterhalte zu konstruieren, bleibt euch überlassen. Ihr könnt auf ein breites Repertoire zurückgreifen und zur Verwirrung Lichter ausschalten, Pfeifgeräusche von euch geben oder auf Feuerlöscher schießen, um die Feinde von euch wegzulocken, und euch in Position bringen zu können, um sie dann unschädlich zu machen. Mit dem Ausschalten eines Gegners ist es aber noch nicht getan. Die anderen Wachen bemerken es nämlich, wenn Funksprüche ihrer Kameraden ausfallen und sehen dann umgehend nach dem Rechten. Wohl dem, der für diesen Fall vorgesorgt hat und die benebelten Wachmänner in eine düstere Ecke gezerrt hat, wo sie von den Kollegen nicht so schnell gefunden werden können. Ihr habt es übrigens nicht nur mit Standard-Patrouillen zu tun, sondern müsst euch im Laufe eurer Missionen auch tougheren Gegnern wie Spürhunden, gepanzerten Elitekämpfern, Scharfschützen und Feinden mit Nachtsichtgeräten stellen, die eure sonst immer wieder gut funktionierenden Verstecke im Schatten oder an dunklen Plätzen wirkungslos werden lassen.

Licht und Schatten

So intelligent, wie es zunächst scheint, verhalten sich die Gegner aber leider nicht immer. Zwar verlassen sie, wenn sie Alarm geschlagen haben, auch ihre vorgegebenen Routen und leuchten unversehens mit ihren Taschenlampen in Ecken, in denen sie euch vermuten, doch kann es manchmal vorkommen, dass sie euch selbst dann nicht bemerken, wenn sie euch direkt ins Gesicht leuchten. In solchen Fällen ist die spannende Schleichatmosphäre erst einmal

GAMEPAD-AGENTEN-GADGETS

Sam Fishers neuestes Spielzeug, das Wii U GamePad, erweist sich als echtes Multitalent an der Agentenfront und dient zur Gegner-Beseitigung und Spionage-Tool.

Die GamePad-Features der Wii-U-Fassung von *Splinter Cell: Blacklist* sind logisch und intuitiv umgesetzt. Dabei kommt die Schnellauswahl der Waffen oft zum Einsatz. Diese tritt an die Stelle des Ringmenüs, das ihr über das Steuerkreuz aufruft, und bietet einerseits erhöhten Komfort und Übersicht, nimmt jedoch auch Tempo aus dem Spiel, da das Spiel in diesem Fall automatisch pausiert.
Bereichernder sind da schon andere Einsatzmöglichkeiten, wie die Drohnensteuerung oder die Bedienung der Schwanenhals-Kamera, mittels derer ihr unter Türen hindurchschauen könnt. Ebenfalls elegant ist die Möglichkeit, über das Pad mehrere Gegner zu markieren, die Sam dann auf Knopfdruck in Sekundenschnelle ausschaltet.

Das ideale Spanner-Werkzeug: Mit der Schwanenhals-Kamera schaut Sam unter Türen hindurch. Auf dem GamePad seht ihr, was sich dahinter abspielt.

Der Klassiker: Das Inventar auf dem GamePad ist eines der häufigsten Einsatzgebiete in Wii-U-Spielen. Spielerisch hilft es nur bedingt weiter.

Brandgefährlich: Im Einsatz als Elite-Agent hat Sam Fisher die eine oder andere brenzlige Situation zu meistern.

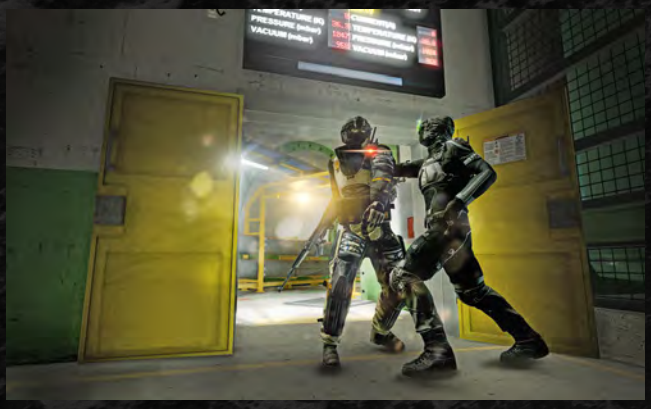
SPIONE GEGEN SÖLDNER

Der interessante Mehrspieler-Modus bietet schöne, taktische Gefechte und motiviert dadurch auch weit über die etwa zwölfstündige Solo-Kampagne hinaus.

Der beliebte, im Vorgänger jedoch absente Spione-gegen-Söldner-Modus feiert in *Splinter Cell: Blacklist* sein Comeback. Hier versuchen zwei Spione ein Terminal zu hacken, welches von zwei Söldnern beschützt wird. Die Mutiplayer-Gefechte fordern ein gerüttelt Maß an Strategie und sind sauber ausbalanciert. Als Söldner verfügt ihr beispielsweise über die Möglichkeit Tretminen-Fallen zu stellen und könnt euch mittels Drohnen einen Überblick über die Situation auf der Karte verschaffen. Dafür seid ihr jedoch auch recht langsam unterwegs und erlebt das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Spione steuern sich aus der Third-Person-Ansicht und sind deutlich flinker. Im Modus Blacklist geht es etwas actionreicher zu, da hier auch die Spione Waffen einsetzen dürfen.

Erwischt: Der schwer bewaffnete Söldner hat dem Spion und Nahkampfspezialisten nichts mehr entgegenzusetzen. 1:0 für den Schleichtrupp!

Unter die Räder gekommen: Überwältigte Gegner sollten tunlichst versteckt werden, um Aufsehen zu vermeiden. Zum Beispiel unter dem Truck.



Nahkampf-Experte: Die Spione sind auf kurze Distanz den Söldnern überlegen. Die Mehrspielergefechte sind gut balanciert und so wechselt ihr jede Runde die Seiten.

Ghosts an die Front: Der Fokus liegt, im Gegensatz zum actionreichen Vorgänger ganz klar auf dem Schleichen. Deshalb knocken wir Gegner besser aus.

Alles Gute kommt von oben: Sam Fisher kann Attacken von erhöhten Plätzen durchführen und so seine Gegner überraschen und leichter überwältigen.

für ein paar Minuten dahin, da der Nervenkitzel des Nicht-entdeckt-werden-Wollens erst einmal leichtem Ärger weicht. Es gibt zahlreiche solcher kleinen, eigentlich nicht wirklich schwerwiegenden Problemchen, die das Spiel zwar kaum schlechter machen, jedoch Glaubwürdigkeit kosten und sich als Stimmungsdämpfer erweisen. Warum zum Beispiel blinkt Sam Fishers Tarn(!)-Anzug plötzlich wie eine Lichterkette, nur um euch damit zu signalisieren, dass ihr für den Gegner unsichtbar seid? Wieso gibt es für einen Auftrag mehr Kohle, wenn zahlreiche Glühbirnen zerschossen werden? Auch die Tatsache, dass ihr über ein und dieselbe Aktionstaste quasi alle Handlungen auslöst, wirkt manchmal unausgegoren und zwar oftmals dann, wenn zwei mögliche Handlungsoptionen direkt nebeneinander liegen und ihr versehentlich die falsche aktiviert und euch damit schlimmstenfalls selbst in Bedrängnis bringt. Das passiert glücklicherweise nicht allzu oft und überwiegend freut ihr euch über die zahlreichen Lösungswege, die euch das Spiel bietet. Diese beschränken sich nämlich nicht nur auf die Wahl zwischen Meucheln und Schleichen, sondern auch auf die Entscheidung, welchen Pfad ihr durch den jeweiligen Level wählt. Per Drohne verschafft ihr euch einen Überblick über die verschiedenen möglichen Wege und könnt hierbei nicht nur die obligatorischen Lüftungsschächte als Geheimpfade nutzen, sondern auch an Rohren und Vorsprüngen entlang klettern oder euch dafür entscheiden, euer Glück über den Weg durch ein anderes Stockwerk zu nutzen. Eure Drohne ist jedoch kein Allheilmittel und sollte genauso mit Bedacht eingesetzt werden wie euer restliches Equipment, denn ist sie einmal entdeckt, offenbaren die Gegner nicht selten eine schier unmenschliche Fähigkeit euren Aufenthaltsort zu erahnen.

Mehr Kohle für Fleißarbeit

Der zuvor genannte Kritikpunkt unlogischer Bonusziele – wie Glühbirnen zerschießen oder Ähnliches – ist der Story und

Sichtvorteile: In solchen Situationen heißt es in Ruhe die Gegner studieren – oder markieren und liquidieren.

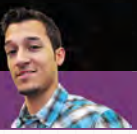
Erwischt: In einer solch misslichen Lage möchte keiner einem schwer bewaffneten Elitesoldaten begegnen!

Atmosphäre des Spiels zwar nicht wirklich zuträglich, wirkt sich auf der anderen Seite aber richtig motivierend aus. Für das erfolgreiche Abschließen von Bonusaufgaben hagelt es nämlich Moneten, die ihr bei Anna in umfangreiche Upgrades stecken könnt. Auch Nebenmissionen abseits der regulären Kampagne spülen zusätzlich Geld in die Agentenkasse. Diese sind optional auch im Koop-Modus spielbar. Im Gegensatz zu den anderen Konsolenfassungen von *Splinter Cell: Blacklist* sind diese Missionen jedoch lediglich online spielbar und nicht über lokalen Splitscreen. Eine unverständliche Entscheidung Ubisofts, die umso bedauernswerter ist, da der Koop-Modus ungemein Spaß macht und von Absprachen untereinander lebt, die auch Wege durch die Einsatzgebiete möglich machen, die Solo-Spielern verwehrt bleiben.

Söldner und Spione

Wer auf Mehrspieler-Action steht, für den hat Ubisoft noch den spannenden Spione-gegen-Söldner-Modus parat. Hier treffen online bis zu vier Spione auf ebenso viele Söldner. Der Reiz dabei ist, dass beide Parteien über individuelle Stärken verfügen und die Teams nach jeder Runde wechseln, wodurch jedes Team mal Spion, mal Söldner ist. Die Spione können recht wenig einstecken, sind jedoch im Nahkampf beschlagen und verfügen über Störgeräte, die beispielsweise die bewaffneten Drohnen der Söldner außer Gefecht setzen können. Die Söldner sind hingegen mit enormer Feuerkraft gesegnet und sind in der Lage, den groben Aufenthaltsort der Spione auf der Karte zu orten. Unterhaltsame und spannende Online-Gefechte sind somit garantiert und sorgen auch nach Beenden der rund zwölfstündigen Solo-Kampagne für ordentlich Langzeitspaß.

Sebastian Zelada



MEINUNG
Sebastian Zelada

„Die Serie kehrt zurück zu den Wurzeln, ist jedoch nicht komplett fit für den Hit!“

Ganz so wie in Gamecube-Zeiten überzeugt der inzwischen grau melierte Superagent zwar nicht, jedoch reicht es immer noch, um ein sehr empfehlenswertes Schleich-Abenteuer zu bieten. Die zahlreichen Lösungsmöglichkeiten machen dabei den Hauptreiz des Spiels aus und bieten, gemeinsam mit dem motivierenden Upgrade-System, auch genügend Argumente, *Splinter Cell: Blacklist* auch ein zweites oder drittes Mal durchzuspielen. Zwischendurch unterhält der Mehrspielermodus bestens und auch die Koop-Missionen wissen zu gefallen. Freunde von spannenden Storys hingegen werden enttäuscht und die teils dämlich agierenden Gegner und manch unlogische Aufgabenstellung drückt auf die Atmosphäre. Im Großen und Ganzen wird hier jedoch bestens unterhaltende Agentenkost aufgetischt!

Spieletitel XXXXXXX

Termin: 22. August 2013
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Toronto
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Stimmungsvolle Licht- und Schatteneffekte machen einiges her und beeinflussen auch das Gameplay.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Soundkulisse ist satt und passend. Die deutsche Synchronisation ist weitgehend gelungen.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Der Aktionsknopf löst ab und an ungewollte Handlungen aus. Sonst ist die Steuerung intuitiv.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: automatisch
Große Herausforderungen bietet das Spiel nicht. Nur die Zusatzmissionen fordern euch mehr ab, sorgen jedoch mit seltsamen Aufgaben für Stirnrunzeln.

MEHRSPIELER 8
Der Spione-gegen-Söldner-Modus ist mit seinem leichten Taktik-Einschlag eine nette Bereicherung und motiviert auch über längere Zeit.

PRO / CONTRA
- ✚ Umfangreiche Solo-Kampagne
- ✚ Guter Mehrspieler- und Koop-Modus
- ✚ Zahlreiche Waffen und Gadgets
- ✚ Viele Lösungswege
- ➖ Gegner-KI manchmal mit Aussetzern
- ➖ Lange Ladezeiten (teils über 60 Sekunden)

WiiU-FAKTOR 6
Die GamePad-Features sind durchaus nett, verbessern die Spielerfahrung jedoch nur marginal.

WERTUNG/FAZIT

83

„Trotz einiger Ungereimtheiten ein durchaus empfehlenswerter Schleicher“

POKÉMON RUMBLE U

Action Es rumbelt wieder im Karton: Die Pokémon halten auf der Wii U Einzug!

Habt ihr gerade zufällig die N-ZONE-Ausgabe 01/12 zur Hand? Ja? Dann seid doch so gut und lest euch den Test zu *Super Pokémon Rumble* auf den Seiten 52 und 53 durch, um alles über *Pokémon Rumble U* zu erfahren. Ich schreibe solange einfach an der Vorschau zu *Pokémon X* und *Y* weiter! Aber Spaß beiseite und keine Angst: Auch wenn *Pokémon Rumble U* seinen beiden Vorgängern sehr ähnlich ist, bietet das Spiel doch ein paar – wenn auch wenige – Neuerungen und Überraschungen. Zudem werden alle, die noch gar kein Spiel der *Pokémon Rumble*-Reihe gespielt haben, umso neugieriger auf die aktuelle Version für Wii U sein! Was macht das Spiel also richtig und was falsch?

Simple, actionreiche Kämpfe

Pokémon Rumble U ist der mittlerweile dritte Titel der *Pokémon Rumble*-Reihe, bei der Action groß geschrieben wird. Nach *Pokémon Rumble* aus dem Jahr 2009 für WiiWare und *Super Pokémon Rumble*, das als Vollpreistitel für den 3DS erschien, kommt das neue Spiel jetzt wieder exklusiv in einem Download-Shop – dem eShop der Wii U – heraus.

Das grundsätzliche Spielprinzip von *Pokémon Rumble U* ist schnell erklärt: Ihr kämpft stets mit einer kleinen Pokémon-Aufzieh-Figur, die über einen magischen Schraubenschlüssel zum Leben erweckt wurde, gegen Figuren anderer Taschenmonster in vielen verschiedenen und abwechslungsreichen Arenen – die schlauchartigen Gänge aus den Vorgängern wurden abgeschafft. Dabei stehen euch mindestens eine und maximal zwei unterschiedliche Attacken zur Verfügung, die ihr über den A- beziehungsweise B-Knopf (1 und 2 bei Wii-FBs) auslöst. Ansonsten kontrolliert ihr mit Analogsticks oder Steuerkreuz die Bewegungen eurer Figur – und das war es dann auch schon. Die sehr einfach gehaltene Steuerung hat den Vorteil, dass man sofort ins Spielgeschehen eintauchen und die actiongeladenen Kämpfe bestreiten kann. Auch bis zu drei Freunde können euch so ohne Umschweife unter die Arme greifen – am Ende jeder Partie wird die Leistung der Spieler zudem verglichen und bewertet, sodass man nebenbei auch noch um die beste Platzierung untereinander kämpft. Obwohl die Kämpfe in beiden Modi dazu neigen, unübersichtlich zu werden, da man teilweise sogar bis zu 100 gegnerischen Pokémon gleichzeitig gegenübersteht, macht die Nonstop-Action ordentlich Laune.

So umfangreich sieht eure Figurensammlung bereits nach nur wenigen Spielminuten aus. Gar nicht einfach, da den Überblick zu behalten!

So sieht es aus, wenn ihr über die NFC-Funktion eine Figur aus dem echten Leben ins Spiel holt. In diesem Fall handelt es sich um ein seltenes Genesect!

Die durchschlagende Wirkung einer Antipp-Bombe werdet ihr in einigen Situationen sehr zu schätzen wissen.

Die Story ist äußert simpel und zweckmäßig gehalten, was allerdings der kurzweiligen Action sehr zugutekommt und daher nicht negativ zu werten ist.

Sehr wenig neue Ideen

Ein deutlicher Minuspunkt: das Spiel bietet kaum nennenswerte neuen Ideen, die es von den Vorgängern abheben. Zwar könnt ihr über einen Tipp auf das GamePad manchmal die neue „Antipp-Kraft" einsetzen, um Gegnerscharen schnell zu besiegen, Bonbons aufsammeln, um etwa eure KP wiederherzustellen, oder Raketen voller Pokémon zerstören, bevor alle Insassen auf euch losgehen, doch all das ist sogar weit weniger innovativ als noch die Team- und Frontalkämpfe aus *Super Pokémon Rumble*. Am Ende jeder Schlacht wartet ein übergroßer Boss-Gegner auf euch, den ihr bezwingen müsst, um weiterzukommen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei schon recht früh einigermaßen hoch und ihr müsst die Typbeziehungen, die aus der *Pokémon*-Hauptreihe bekannt sind (Wasser schlägt Feuer, Feuer schlägt Pflanze …) gut im Kopf haben, um eure Gegner beim ersten Versuch besiegen zu können. Manche Widersacher verwandeln sich in Kapseln – wenn ihr diese aufsammelt, fügt ihr die Figur eurer Sammlung hinzu. Das geht so rasant, dass ihr schon zu Beginn über 100 und mehr Figuren verfügen könnt.

NFC und Herausforderungen

Positiv anzumerken sind dagegen die neuen Herausforderungen, für deren Erfüllung ihr besondere Figuren erhaltet. Wer andere Missionsziele als nur „Besiege den Boss!" möchte, kommt ebenfalls auf seine Kosten: Bei „Verteidige die Burg!" und „Zeitlimit" gelten andere Auflagen, damit ihr siegreich aus dem Kampf hervorgeht. *Pokémon Rumble U* unterstützt als erstes Wii-U-Spiel überhaupt die NFC-Funktion des GamePads, über die sich besondere Pokémon freischalten lassen! Passende Figuren wurden für Deutschland noch nicht angekündigt, aber zumindest findet sich die Option im Hauptmenü und wird auch in der Anleitung zum Spiel erklärt – sollten in Deutschland keine Figuren herauskommen, könntet ihr euch zur Not sogar welche aus Japan importieren, da diese auch von der deutschen Version anstandslos erkannt werden. Eine andere Möglichkeit, spezielle Figuren zu erhalten, stellt ein Passwort-System dar, für das schon bald auf der offiziellen Internetseite zum Spiel Passwörter veröffentlicht werden sollen.

Max Drews

Diese Arena hat als Thema den berühmten Tanz der Piepi auf dem Mondberg, der auch im Anime eine Rolle spielt.

MEINUNG
Max Drews

„Das Spielprinzip bietet kaum Neuerungen."

Das dritte Spiel der Reihe wagt keine Experimente, sondern macht da weiter, wo die beiden Vorgänger aufgehört haben. Das ist in diesem Fall nicht positiv gemeint: Wozu brauche ich *Rumble U*, wenn ich genauso *Pokémon Rumble* aus 2009 zocken kann? Der Spielablauf ist derselbe und es gibt nur wenige neue Ideen, von denen keine das Spielprinzip wirklich bereichert. Lichtblicke sind die Unterstützung für NFC-Figuren, ähnlich dem *Skylanders*-Prinzip, sowie einige einfallsreiche Arenen mit ihren Stage-Gefahren. Die Highscore-Jagd in den Arenen kann mich indes nicht motivieren, sodass das Sammeln aller Figuren für mich eher zur Qual als zum Vergnügen wird. *Pokémon Rumble U* profitiert klar von der starken Pokémon-Lizenz und davon, dass es im Wii-U-eShop momentan wenig Konkurrenz gibt. Zur Überbrückung der Wartezeit auf *X* und *Y* ist *Pokémon Rumble U* durchaus geeignet.

Pokémon Rumble U

Termin: 15. August 2013
Art: Wii U eShop
Entwickler: Ambrella
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 14,99 Euro
Größe: 564 MB

GRAFIK 6
Die Figurenmodelle und die Schauplätze weisen wenig grafische Finessen auf.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Der Soundtrack ist stimmig, bleibt aber höchstens durch die häufigen Wiederholungen im Gedächtnis.

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Das GamePad kann auch einzeln zum Spielen verwendet werden.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Speichersystem: Automatisch
Highscore-Jäger und Figuren-Sammler haben mehr Spaß als andere Spieler, für die der Titel nach Abschluss der Hauptstory an Motivation einbüßt.

MEHRSPIELER 7
Die Massenschlachten werden schnell unübersichtlich. Das führt dazu, dass oftmals der Zufall darüber entscheidet, wer eine Partie gewinnt oder verliert.

PRO / CONTRA
- ✚ Alle 649 Pokémon der ersten fünf Generationen
- ✚ Kämpfe gegen bis zu 100 Pokémon gleichzeitig
- ✚ Arenen mit zerstörbaren Elementen und Gefahren
- ✚ Erstes Wii-U-Spiel mit NFC-Unterstützung
- ✖ Ewig gleiches Spielprinzip
- ✖ Altbackene Grafik

WiiU-FAKTOR 7
Die NFC-Funktion des GamePads wird – anders als die Touchscreen-Funktionen – vom Spiel genutzt.

WERTUNG/FAZIT

70

„Das Spielprinzip ist nach zwei sehr ähnlichen Titeln mittlerweile ausgelutscht."

Kinderarbeit: Neben Mr. Incredible und Mrs. Incredible sowie deren Sprössling Flash könnt ihr auch mit der schüchternen Violetta ins virtuelle Abenteuer ziehen – vorausgesetzt, ihr kauft ihre dafür benötigte Plastik-Figur.

DISNEY INFINITY

Action Die Zeiten, als man zum Spielen nur Konsole und Controller brauchte, sind lange vorbei. Neben Plastik-Gitarren und Skylandern verstopfen ab sofort auch Disney-Figuren unsere Schubladen.

Seit *Skylanders* grassiert unter jungen Videospielern ein wahres Plastikfiguren-Fieber. Der Unterhaltungs-Gigant Disney bringt mit *Disney Infinity* nun seine eigene Variante des kostspieligen Sammelwahns auf Wii U. Für unseren Test wurden uns Starter-Pack-Spielfiguren für die drei Kampagnen zu *Die Monster Uni*, *Fluch der Karibik* und *Die Unglaublichen* sowie Plastik-Statuen für die Bonus-Levels zu *The Lone Ranger* und *Cars* zur Verfügung gestellt. Diese optionalen Kampagnen sind zwar bereits auf der Disc enthalten, jedoch ohne die zusätzlich erwerbbaren Figuren nicht im Menü anwählbar. Wir sind keine Fans dieser Geschäftspraxis, denn jeder zusätzliche Plastik-Geselle schlägt immerhin mit gut zehn bis fünfzehn Euro zu Buche und bringt keinen spielerischen Mehrwert mit sich.

Von der Uni in die Südsee

Abgesehen von dieser fragwürdigen Geschäftsidee, erweist sich *Disney Infinity* aber als abwechslungsreicher virtueller Spielplatz. Jede der fünf bisher verfügbaren Kampagnen dauert etwa drei bis fünf Stunden und alle fünf spielen sich deutlich unterschiedlich. In *Die Monster Uni* erwartet euch simples Stealth-Gameplay in der Welt des aktuellen Kinofilms. *Fluch der Karibik* orientiert sich an gängigen Action-Adventures und hat neben kurzweiligen Kämpfen auch einige Rätsel-Einlagen zu bieten. Bei *Die Unglaublichen* erwartet euch klassisches Hack&Slay-Gameplay mit großen Wellen von noch größeren Bösewichten. *The Lone Ranger* erwies sich im Test als unser persönliches Highlight. Die atmosphärische Wildwest-Welt samt Genre-Standards wie schießwütigen Räubern ist sehr gut umgesetzt. *Cars* hingegen spielt sich aufgrund der generell schwammigen Fahrzeug-Kontrolle im Spiel eher mau. Auch sonst hat die Steuerung ihre Macken, vor allem die Kamera zickt öfters mal herum. Allen Kampagnen gemein ist eine jeweils eigene, offene Spielwelt mit zahlreichen Nebenmissionen und unzähligen sammelbaren Items.

Im Spielzeugkisten-Modus ist eure Kreativität gefragt. Mit den unzähligen Items, die ihr im Verlauf der verschiedenen Kampagnen findet, könnt ihr leere Flächen …

… im Handumdrehen in euer persönliches und vollkommen einzigartiges Märchenland verwandeln. Nur die bockige Steuerung macht diesen Modus etwas träge.

DIE 3DS-VERSION

Die 3DS-Version von *Disney Infinity* zeigt eindrucksvoll, wie Lizenzspiele nicht sein sollten.

Wir machen es ganz kurz: Überlegt euch den Kauf dieses Spiel gut! Bis auf den Namen und die Tatsache, dass ihr auch hier Geld für Plastik-Figuren ausgeben müsst, um die grundlegendsten Spielelemente freizuschalten, hat *Disney Infinity* für den 3DS nichts mit der Wii-U-Version gemein. Euch erwartet ein technisch altbackener *Mario Party*-Klon für maximal zwei Spieler. Die knapp 50 enthaltenen Mini-Games sind weitgehend unspannend und steuern sich teilweise noch dazu richtig mies. Einen Level-Editor oder auch nur einen Hauch des kreativen Schaffenspotenzials der Konsolen-Fassung sucht ihr vergebens. Addiert dazu den happigen Anschaffungspreis von knapp 60 Euro und ihr habt einen guten Grund gefunden, euer Geld für etwas anderes zu sparen!

Disney Infinity

Termin: 22. August 2013
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Altron
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro (Starter-Set)

39

„Der Beweis dafür, dass Lizenzspiele ihrem schlechten Ruf oft mehr als gerecht werden."

Ich mach mir die Welt

Diese Gegenstände liegen natürlich nicht ohne Grund herum, sondern sie haben ihren großen Auftritt in der Spielzeugkiste, dem eigentlichen Herzstück von *Disney Infinity*. Während ihr in den Kampagnen nur auf die Figuren aus den jeweiligen Filmen zurückgreifen könnt, gibt es in diesem umfangreichen Level-Editor keinerlei Beschränkungen, sodass Jack Sparrow gemeinsam mit Lightning McQueen die Palastwachen aus *Aladdin* bekämpfen kann. Mittels eines einfachen, auf Ursache und Wirkung basierenden Systems legt ihr zudem die Parameter eurer Kreationen selbst fest: Ob Shooter, 2D-Jump&Run oder Geschicklichkeitsspiel – eurer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Schade nur, dass ihr neben Ideen-Blockaden auch mit der ungenauen Steuerung im Editor zu kämpfen habt. Wer keine Lust auf Selber-Erschaffen hat, kann sich übrigens auch die Meisterwerke anderer Spieler herunterladen und diese erforschen.

Das leichte Leben eines Helden

Sowohl in den Story-Missionen als auch in der Spielzeugkiste könnt ihr lokal zu zweit und online zu viert Aufgaben bestehen. Jedoch ist es, da im Starter-Pack nur eine Figur pro Serie beiliegt, vonnöten, für den Kampagnen-Koop zusätzliche Figuren zu kaufen. Generell macht es zwar Spaß, zu mehreren durch das Spiel zu laufen, es erweitert das Singleplayer-Erlebnis aber auch nicht wirklich. Zudem sinkt der ohnehin schon reichlich niedrig angesiedelte Schwierigkeitsgrad dadurch noch einmal ein ganzes Stück. Zuletzt noch ein paar Worte zur technischen Seite des Abenteuers: Sämtliche Helden erstrahlen im selben, an echte Spielzeug-Figuren angelehnten Glanz. Dieser Look ist nur zu Beginn ungewöhnlich und passt gut zum Spiel. Auch am Sound gibt's nichts zu beanstanden – die (deutschen) Sprecher machen ihre Sache großteils gut und die zahlreichen Original-Musikstücke aus den Filmen sind ohnehin über jeden Zweifel erhaben.

Lukas Schmid

Rennsemmel: In Radiator Springs, der Oberwelt von *Cars*, bestreitet ihr zahlreiche Rennen und helft den Einwohnern mit ihren Problemen – so müsst ihr etwa entlaufene Traktoren einsammeln, die sich als die Kühe des Auto-Universums erweisen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das kindergerechte Abenteuer hat mehr Substanz als gedacht."

Ich gebe zu, dass ich mir von *Disney Infinity* nichts anderes als ein billiges Lizenzspiel mit unnötigem und überteuertem Plastik-Zubehör erwartet habe. Während sich meine Haltung bezüglich der beiliegenden Figuren nicht geändert hat, bin ich vom abwechslungsreichen Gameplay, der guten Technik und den vielen liebevollen Details durchaus angetan. Die Atmosphäre der im Spiel enthaltenen Disney-Filme wurde zudem stimmig umgesetzt. Trotz der positiven Worte muss aber angemerkt werden, dass sich der Titel dezidiert an Kinder richtet, sodass ältere Semester weder mit dem seichten Humor noch dem sehr niedrigen Schwierigkeitsgrad glücklich werden dürften. Im Spielzeugkisten-Modus jedoch können sich auch ältere Fans von Micky Maus, ein wenig Kreativität vorausgesetzt, lange Zeit austoben.

Disney Infinity

Termin: 22. August 2013
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Avalanche Software
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 70 Euro (Starter-Set)

GRAFIK 7
Schlichte, aber hübsche Comic-Grafik, die meistens flüssig läuft. Gut gelungene Animationen.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Großteils gute Synchronsprecher sowie zahlreiche eingängige Original-Melodien aus den Filmen.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die extrem störrische Kamera und die ungenaue Steuerung der Fahrzeuge im Level-Editor nerven.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: sehr leicht/leicht
Speichersystem: Automatisch und manuell
Zwar keinerlei Herausforderung für erfahrene Spieler, aber ziemlich abwechslungs- und umfangreich.

MEHRSPIELER 7
Ist das Spiel an sich schon recht einfach, wird es in Kooperation mit Freunden noch mal eine ganze Spur leichter. Dann doch lieber Versus.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele, sehr abwechslungsreiche Spielelemente
- ✚ Großer, aber dennoch zugänglicher Level-Editor
- ✚ Atmosphäre der Filme wird gut eingefangen
- ✖ Abzocke durch völlig unnötige Plastik-Figuren
- ✖ Teilweise bockige Figuren- und Kamera-Steuerung
- ✖ Für erfahrene Spieler keinerlei Herausforderung

WiiU-FAKTOR 2
Die Menü-Führung im Spielzeugkisten-Modus geschieht per Touchscreen, Spielen auf dem Gamepad ist möglich. Das war's aber auch schon.

WERTUNG/FAZIT

78

„Gelungenes Disney-Sammelsurium für junge Spieler und Sammelwütige."

PLANES

Action Was ist neben der Tatsache, dass zwei plus zwei gleich vier ist, ebenso sicher wie das Amen in der Kirche? Erscheint ein neuer Animations-Film im Kino, dann ist das Videospiel dazu nicht weit!

Künftig, so ließen die Verantwortlichen bei Disney vor Kurzem verlauten, sei geplant, Disney-Lizenzen nicht mehr zu eigenständigen Spielen zu verarbeiten, sondern sie als DLC im Rahmen von *Disney Infinity* zu veröffentlichen. Insofern handelt es sich bei *Planes* möglicherweise um etwas ganz Besonderes, könnten wir es hier doch mit einer der letzten klassischen Disney-Lizenzversoftungen zu tun haben. Falls es wirklich so sein sollte, haben sich die Entwickler ob der potenziellen Relevanz ihres Werkes aber nur bedingt mit Ruhm bekleckert: Was euch in dieser kunterbunten Fliegerei erwartet, ist eine Standard-Filmversoftung ohne wirkliche Highlights.

Die glorreichen Sieben

In insgesamt sieben Kampagnen zu je vier Missionen spielt ihr diverse Glanzmomente aus den Leben von sieben verschiedenen sprechenden Flugzeugen nach. Auf eine zusammenhängende Handlung wird hierbei kein Wert gelegt, sodass man, wenn man den Film nicht kennt, nicht weiß, warum Haupt-Protagonist Dusty vom Farmer-Flugzeug zum Rennstar mutiert oder welche Motivation hinter den Taten des üblen Bösewichts Ripslinger steckt. Trotzdem ist die Präsentation recht gut gelungen. Die Einführungssequenzen der Missionen sind liebevoll gemacht, die Gesichtsanimationen der quasselnden Flugzeuge ansehnlich und die deutschen Sprecher machen ihre Sache großteils gut. Die Musik trällert zwar meistens eher unscheinbar vor sich hin, ist aber zumindest nicht nervig. Auf den ersten Blick überraschend gut präsentiert sich die kunterbunte und meistens flüssige Grafik. Erst bei genauerem Hinsehen zeigen sich aus der Nähe einige doch arg verwaschene Texturen.

Ideal für junge Spieler

Um alle Kampagnen durchzuspielen, benötigt ihr etwa zwei bis maximal drei Stunden. Das ist nicht allzu lange, zumal sich die Aufgaben, die ihr erledigen müsst, öfters wiederholen: Fliegt durch so und so viele Ringe, zer-

Pole-Position: Im Flugralley-Modus stellt ihr Rennen auf die Beine, bestimmt die Schwierigkeit und die Rundenzahl und legt den Einsatz von Items fest.

Frei wie ein Flugzeug: Im Freiflug-Modus könnt ihr die zehn Level des Spiels ohne Zeitlimit erforschen. Sammelt hier Puzzleteile, um Galerie-Bilder freizuschalten.

DIE 3DS-VERSION

Auch auf dem 3DS macht die Fliegerei kurzzeitig Laune.

Nicht nur auf Nintendos Heimkonsole, sondern auch auf dem 3DS drehen die sprechenden Flugzeuge aus *Planes* ihre Runden. Dabei erweist sich der Titel als auf Handheld-Verhältnisse zurechtgestutzte Variante der Wii-U-Version: die Missionen sind kürzer, die Steuerung noch etwas simpler, es gibt weniger und kleinere Levels und die Technik fällt naturgemäß etwas weniger ansprechend aus. Dafür ist es aufgrund der auf dem Touchscreen dargestellten Karte wesentlich leichter, sich in den Welten zurechtzufinden. Leider erweist sich die Präsentation des Flug-Abenteuers als äußerst spartanisch. Meist seht ihr nur drei Flugzeuge in einem Briefing-Zimmer miteinander ein paar Sätze plaudern, bevor die nächste Mission startet. Abseits der Kampagne gibt es noch einige nette Aufgaben zu meistern: neben diversen Herausforderungen könnt ihr auch in einer Reihe von – im Gegensatz zur Wii-U-Fassung vorgefertigten – Rennen und Ballonplatz-Missionen euer Talent als Pilot beweisen.

Planes

Termin: 15. August 2013
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Disney Interactive Studios
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

62

„Die 3DS-Fliegerei fällt kürzer, aber ansonsten qualitativ ähnlich wie die Wii-U-Version aus.“

störet dieses und jenes Plakat, transportiert eine bestimmte Anzahl von Lasten von A nach B oder besteht ein simples Rennen. Meistens erlangt ihr aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades zudem schon nach wenigen Versuchen die bestmögliche Bewertung. Abseits der Kampagnen könnt ihr im Freiflug-Modus die zehn Levels der Story nach versteckten Items durchsuchen oder in selbst zusammengestellten Rennen und Ballonzerplatzen-Missionen antreten, was erfahrenen Spielern jedoch nur kurze Zeit Spaß macht. Doch genau hier liegt der Knackpunkt: Für erfahrene Spieler ist *Planes* nicht gemacht. Es richtet sich eindeutig an die Kleinsten unter den Spielern, und für die dürfte die Menge an Spielmodi und der Grad an Herausforderung auch genau richtig sein. Die Steuerung ist zudem simpel und sehr präzise, sodass junge Gamer sofort damit zurechtkommen dürften. Zwar ist das Spiel trotz dieser Ausrichtung qualitativ nur Durchschnitt, hinsichtlich der angepeilten Zielgruppe fühlt es sich aber bezüglich des Schwierigkeitsgrads und der Spiellänge fast perfekt ausbalanciert an.

Zweisitzer

Als recht gelungen erweist sich zudem der Koop-Modus, der es einem zweiten Spieler erlaubt, per Wii-FB und Nunchuk jederzeit ins Spiel einzusteigen. Während der Spieler mit dem Gamepad dabei auf dem Bildschirm des Controllers spielt, läuft das Spielgeschehen seines Kopiloten auf dem Fernseher ab. Auf diese Weise können sämtliche Kampagnen gemeinsam bestritten werden und ihr könnt im Freiflug-Modus zusammen nach den versteckten Items suchen, mit denen ihr Bilder in einer Galerie freischaltet. Zu zweit macht es noch etwas mehr Spaß, die Aufgaben zu bestehen und die Welten zu erforschen. Gespielt wird dabei entweder per Splitscreen oder auf zwei Bildschirmen.

Lukas Schmid

1001. Flug: Im Indien-Level müsst ihr Blumen mit euren Flügeln abmähen, um damit anschließend Sandbeete einzufärben. Ihr seht, die Story strotzt nicht gerade vor übertriebener Logik. Die Level-Erläuterungen sind aber dennoch stimmig gemacht.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine unterhaltsame, aber naturgemäß sehr anspruchslose Fliegerei.“

Planes liefert genau das ab, was man davon erwartet: ein kurzweiliges, simples Abenteuer in der Welt des gleichnamigen Disney-Films, das die wirklich jungen Fans der Franchise glücklich machen dürfte. Geht man mit dieser Einstellung an das Spiel heran, dann ist es nicht einmal so schlecht gelungen. Die Präsentation passt soweit, die Technik ist sauber und die Steuerung ist ebenso simpel wie präzise. Natürlich, der Schwierigkeitsgrad rangiert unter ferner liefen und die Missionen beschränken sich auf diverse Variationen von ungefähr fünf verschiedenen Aufgaben. Ich weiß aber, dass der fünf- bis zehnjährige Lukas mit dem Titel einige Zeit Spaß gehabt hätte. Außerdem ist der Koop-Modus gut gelungen, wenngleich es noch schöner gewesen wäre, wenn statt nur zwei gleich vier Spieler auf einmal rangedurft hätten.

Planes

Termin: 15. August 2013
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Behaviour Interactive
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Saubere Grafik, die meistens flüssig läuft, jedoch in Nahansicht etwas arg detailarm daherkommt.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Anständige deutsche Sprecher, die jedoch etwas emotionslos vortragen, sowie unauffällige Melodien.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Sehr simple, aber präzise Steuerung, die volle Kontrolle über die verschiedenen Flugzeuge erlaubt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: sehr leicht/leicht
Speichersystem: Automatisch
Sehr kurz und für erfahrene Spieler zu einfach – für kleine Kinder aber genau richtig ausbalanciert.

MEHRSPIELER 7
Ein zweiter Spieler kann in das Spiel einsteigen. Zwar ist dies aufgrund des geringen Schwierigkeitsgrades nicht nötig, so macht die Fliegerei aber mehr Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Ideal für junge Spieler
- ✚ Sehr gute Steuerung
- ✚ Ansprechende Präsentation
- ▬ Für ältere Spieler viel zu leicht
- ▬ Abwechslungsarmes Missions-Design
- ▬ Sehr kurz

WiiU-FAKTOR 3
Es ist möglich, nur auf dem Gamepad zu spielen. Im Koop-Modus wird entweder per Splitscreen oder auf zwei Bildschirmen geflogen – sehr löblich!

WERTUNG/FAZIT

65

„Wenig anspruchsvoll und sehr kurz, aber für junge Spieler durchaus brauchbar.“

ETRIAN ODYSSEY IV
LEGENDS OF THE TITAN

Rollenspiel Nach langer Abstinenz gesellt sich eines der besten Handheld-RPGs endlich wieder in unsere Gefilde und wird ohne große Mühen die Genre-Referenz auf dem 3DS.

Puh, endlich die Treppe runter zur nächsten Etage gefunden. Die Monster in diesem Stockwerk waren aber auch eine Qual und haben unseren Kämpfern an der Front echt alles abverlangt. Zum Glück haben wir unseren Medic dabei, der sie immer rechtzeitig aufpäppelt. Hm, eigentlich sollten wir jetzt so langsam mal in die Stadt zurück. Die Mana-Vorräte sind aufgebraucht und unser Inventar mit lauter schönen Materialien, die wir verkaufen können, fast voll. Ach, ein bisschen Erkunden ist noch drin. Wird schon nichts passieren … Dies ist nur eine von vielen Situationen, die ihr ähnlich erleben werdet, sobald ihr *Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan* in den Modulschacht eures 3DS schieben werdet. Und mit hoher Wahrscheinlichkeit wird euer Trip wie folgt ausgehen: Neue, noch unbekannte Monster erweisen sich als zu stark für euch, dezimieren eure Gruppe, ihr schafft es nicht mehr sicher nach Hause und bekommt den Game-over-Bildschirm zu sehen. Autsch!

Wynne trefft ihr wie den Rest der Bewohner von Tharsis auch sehr häufig an. Gefundenes Zeug nimmt sie dankbar an und formt daraus neue Ausrüstung.

Auf zum Blumenhändler!

Eine Erfahrung, die Spieler in *Etrian Odyssey IV* öfter machen werden, als ihnen lieb ist, wenn sie sich unüberlegt ins Geschehen stürzen und auf Teufel komm raus so schnell wie möglich den riesigen, am Horizont sichtbaren Baum Yggdrasil erreichen wollen. Was für Geheimnisse dieser Botanikriese in seinen Wurzeln trägt, kann nur jene Abenteurer-Gilde entschlüsseln, die den Baum zuerst erreicht. Um nicht vom Start weg den Anschluss zu verlieren, schart ihr in der Stadt Tharsis eine Gruppe von Gleichgesinnten um euch, die den Trip wagen wollen. Wer das genau ist, könnt ihr selbst entscheiden. Aus anfangs sieben, später insgesamt zehn Charakterklassen bastelt ihr euch ein Team zusammen, von dem maximal fünf Mitglieder auf einmal die Stadtmauern verlassen können, um draußen in der Welt Ruhm, Gold und EXP zu finden. Zuvor solltet ihr aber beim örtlichen Händler das überschaubare Startkapital in eine passende Ausrüstung investieren. Abhängig davon, was ihr bei der Rückkehr an Materialien im Rucksack habt, erweitert sich nach und nach das Angebot an Gegenständen, die ihr einkaufen könnt. Wer nicht regelmäßig Nachschub liefert, sitzt mit veralteten Waffen sehr schnell auf dem Trockenen.

Alle Mann an Bord

Im Vorgänger größtenteils noch optional, ist die Oberweltkarte in *Etrian Odyssey IV* jetzt ein wichtiger Bestandteil. Mithilfe eines Luftschiffes macht ihr euch hier auf die Suche nach neuen Verliesen, die ihr ausplündern könnt. Je nach Spielwelt, von denen es fünf Stück gibt, gibt es kleinere Bonus-Levels, die bei Nebenquests relevant werden. Einen umfangreichen, über mehrere Stockwerke verzweigten Riesen-Dungeon müsst ihr hingegen zwingend erfolgreich absolvieren. Auf dem Flug dorthin müsst ihr darauf Acht geben, nicht in die Reichweite eines FOE (Field-on Enemy) zu geraten. Im Gegensatz zu anderen Monstern, die ähnlich wie in *Final Fantasy* zufällig auftauchen, sind diese jederzeit sichtbar und sollten beim ersten Kontakt tunlichst umflogen werden. Haushoch überlegen, würden sie eure Truppe gnadenlos zusammenfalten und in Einzelteilen nach Hause schicken.

Ist man endlich im gesuchten Labyrinth sicher angekommen, zeigt *Etrian Odyssey IV* seine vertraute Seite, wie man sie seit Anbeginn der Serie kennt: Aus der Ego-Perspektive steuert ihr eure Gruppe durch Wälder, Höhlen, Kerker und andere Settings, stets mit der Furcht im Nacken, hinter der nächsten Ecke einem Monster in den Rachen zu springen. Wann dies so weit ist, könnt ihr an einer Anzeige ablesen, die sich von Blau über Grün bis hin zu Orange und Rot verfärbt. So wisst ihr immer grob, wann mit einem Angriff zu rechnen ist. Richtet eure Aufmerksamkeit aber lieber auf die Umgebung selbst.

Schriftlich festhalten

Neben den vorhin erwähnten FOEs gilt es, versteckte Schatzkisten zu finden oder Entscheidungen bei speziellen Entdeckungen zu machen. Soll ein Mitstreiter aus eurer Truppe es wagen, von den gelben und roten Früchten des Baumes zu naschen, den ihr gerade entdeckt habt? Oder wollt ihr das Risiko lieber nicht eingehen und sofort weiterziehen? Für solche Fälle lohnt es sich, dieses Ereignis auf der Minikarte festzuhalten, damit ihr später wisst, wo der Ort genau zu finden ist. *Etrian Odyssey IV* hält jeden Schritt, den ihr auf der Weltkarte und im Dungeon tut, auf dem Touchscreen fest. Allerdings trifft dies nur auf den gefahrlos betretbaren Bodenbelag zu. Wände, Türen, Wasserflächen und andere Hindernisse müsst ihr selber mit dem Stylus einzeichnen. Was auf den Papier nach lästiger Arbeit klingt, geht in der Praxis sehr leicht von der Hand und wird sich langfristig bezahlt machen. Schon in der zweiten Spielwelt wird das Dungeon-Design mit Teleportern, die eure Gruppe in eine ganz andere Ecke auf der Karte warpen, sehr komplex und ohne gescheite Übersicht etwas verwirrend.

Wie ausgeklügelt und durchdacht das Leveldesign ist, zeigt sich durch die vielen versteckten Abkürzungen. Sind diese erst einmal von der anderen Seite geöffnet, könnt ihr ohne großen Aufwand schnell in die tiefer gelegenen Stockwerke Richtung Boss vordringen, ohne noch einmal die vielen Laufwege durchqueren zu müssen, welche euch zuvor noch in den Wahnsinn getrieben haben. Bevor die ersehnte Treppe runter zum nächsten Keller endlich gefunden ist, wird euch von der aktuellen Etage einiges an Backtracking abverlangt. Fast könnte man annehmen, sorgenfrei und gelangweilt von Punkt A nach B laufen zu müssen. Wenn da denn nicht die Bewohner des Dungeons wären, die ganz entschieden etwas gegen eure Anwesenheit haben.

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND

Gerade erst erschien Teil 4 in Europa, schon wartet der nächste Kerker darauf, gereinigt zu werden. Dabei war der streng genommen schon mal sauber.

Seit Juni (Japan) und ab Oktober (USA) 2013 steht das fünfte Kapitel der Serie mit *Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl* in den Händlerregalen, das aber eigentlich eine Neuauflage des ersten Teils ist, der 2008 auch in Deutschland erschien. Die Neuerungen in dem Teil sind allerdings sehr umfangreich: Erstmals gibt es in eurer Gruppe feste Charaktere mit eigener Hintergrundgeschichte, zwei auswählbare Soundtrack-Varianten (Midi- und Orcherster-Format) und die vielen Verbesserungen des Spieldesigns, die mit den Vorgängern hinzukamen.

Weiter hinten sehen wir schon die rettende Stadt. Jetzt müsst ihr nur noch aufpassen, nicht den beiden FOEs rechts und unten in die Quere zu kommen.

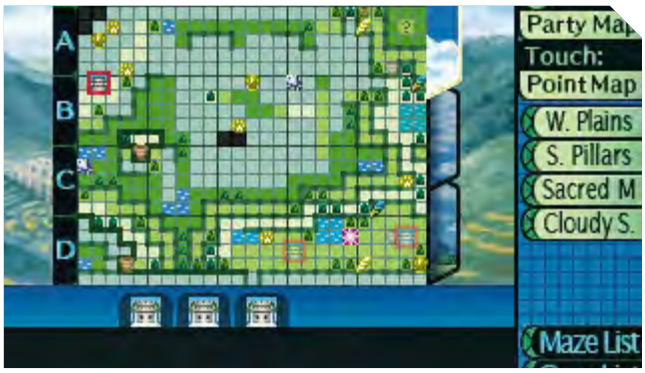
Die Kämpfe mögen nicht sehr spektakulär inszeniert sein, aber sie sind nicht minder spannend. Wenn ein Teammitglied fällt, pocht das Herz bis zum Hals.

Vielschichtig kämpfen

Sobald euer Team auf feindlich gesinnte Monster trifft, wechselt das Geschehen in den rundenbasierten Kampfmodus. Hier teilt ihr jeder Figur einzeln Befehle zu, was sie in der folgenden Runde machen soll. Das Portfolio jeder Charakterklasse ist sehr umfangreich und lässt eine Vielzahl von Spezialisierungen zu, die untereinander im Team kombiniert werden können. Die Nahkämpfer-Klasse Landsknecht zum Beispiel verfügt über unterschiedliche Link-Angriffe mit elementaren Eigenschaften wie Feuer. Greift ihr mit dieser Fertigkeit an, richtet der nächste Schlag eures Teamkollegen ebenfalls zusätzlichen Feuerschaden an. Dass dies bei leicht entflammbaren Gegnern ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist, sollte leicht zu erkennen sein. Später geht *Etrian Odyssey IV* noch einen Schritt weiter und gestattet euch, mit Subclasses zu experimentieren. Bizarre Kombinationen wie Runemaster-Sniper oder Fortress-Medic sind dann keine Fiktion mehr. Dank eines überschaubaren Talentbaumes wisst ihr schon im Voraus, was für Fähigkeiten der einen Klasse für die Subclass von Nutzen sein könnte und wo ihr wie viele Fertigkeitspunkte investieren müsst. Universaltalente sind allerdings nicht vorhanden. Eine Gegnerart gibt es immer, die einzelnen Charakteren eures Teams im Stein-Schere-Papier-Prinzip überlegen ist.

Durch die Aufteilung in zwei Schlachtreihen, sowohl von euch als auch beim Gegner, ergeben sich weitere Faktoren, die ihr berücksichtigen müsst. Die vorderste Front bietet sich ideal für Nahkämpfer an, die ihrerseits aber damit rechnen müssen, einen Großteil des Schadens abzufangen. Ein Schicksal, das ihr den leicht verwundbaren Magierklassen ersparen solltet. Da oftmals unterschiedliche Gegnerklassen im Verbund auftreten, wird

Der Talentbaum jeder Charakterklasse ist sinnvoll aufgebaut. Ihr wisst stets, wo ihr wie viel investieren müsst, damit die gewünschte Fertigkeit zur Verfügung steht.



Im Dungeon und auf der Oberwelt nutzt ihr den Touchscreen, um eine detaillierte Karte zu zeichnen. Hier fehlt noch ein großes Stück von der Mitte.

DER MANN HINTER DER MELODIE

***Etrian Odyssey* verdankt seinen guten Soundtrack niemand anderem als Yuzo Koshiro, der neben Nobuo Uematsu zu den erfolgreichsten Komponisten der Branche gehört.**

Schon während seiner Zeit auf der Highschool in den frühen 80er-Jahren zeigte Koshiro großes Interesse an Musik aus Videospielen und kreierte zunächst viele Remixes damaliger Titel von Sega oder Namco wie *Gradius* und *Space Harrier*. Erste Arbeiten als Freelancer erfolgten dann bei den Anfängen der *Ys*-Serie und *Dragon Slayer*. Hierzu verwendete er den Synthesizer-Soundchip NEC PC-8801. Eine Hardware, der Koshiro lange treu blieb und auf der er auch spätere Soundtracks komponierte, als schon längst aktuellere Versionen erhältlich waren. Zu Beginn der 90er-Jahre drehte Koshiro die Regler dann richtig auf und erschuf mit der Musik von *The Revenge of Shinobi*, *Sonic the Hedehog* oder *Streets of Rage* echte Meilensteine, die seitdem mit unzähligen Remixes in diversen Compilations neu aufgelegt wurden. Gerade *Streets of Rage* erwies sich mit seinen Techno- und Electro-Klängen dank revolutionärer Technik-Spielereien als seiner Zeit weit voraus. Kein Wunder also, dass ihm die Sound-Untermalung von *Shenmue 1* und *2* anvertraut wurde, seinerzeit das teuerste Videospiel aller Zeiten. Weitere erwähnenswerte Highlights: *Actraiser*, *7th Dragon* und sogar *Super Smash Bros. Brawl*. Schon mehrfach gab Koshiro Konzerte, mehrere davon in Leipzig.

Gegner, die in der hinteren Reihe stehen, können nicht so effektiv angegriffen werden wie die Front. Zauber und Distanzangriffe schaffen hier Abhilfe. Nur eines der Features, die das Kampfsystem des Spiels sehr tiefgründig machen.

es schnell recht knifflig und ihr müsst vorher genau überlegen, welches Vieh ihr als Nächstes ausschaltet. Etwas Abhilfe bekommt ihr durch die Burst-Talente, von denen ihr drei auf Abruf bereithalten und von jeder Figur einsetzen lassen könnt. Je wirkungsvoller eins dieser Talente ist, desto mehr Power braucht ihr dafür, ähnlich wie der Superbalken in einem Beat 'em Up. Das kann sich als sehr hilfreich erweisen, doch einfacher wird *Etrian Odyssey IV* dadurch nur bedingt. In altbekannter Serientradition sind selbst normale Gegner eine echte Herausforderung und das komplexe Spieldesign nimmt euch nicht wie viele andere Spiele führend an die Hand. Nach der Erklärung eines neuen Features müsst ihr selber klarkommen.

Durchdacht bis ins Detail

Der hohen Schwierigkeit zum Trotz wird der Härtegrad des Spiels nicht künstlich nach oben gepusht. In der Tat ist *Etrian Odyssey IV* an vielen Ecken überaus komfortabel designed worden. Einmal gefundene Dungeons können fix per Schnellreise angesteuert werden, die Touchscreen-Bedienung funktioniert punktgenau, das Zwischenspeichern ist auch im Verlies möglich, per L-Taste greifen alle Helden in eurer Truppe automatisch an. Die einzigen Steine, die euch im Weg liegen könnten, schmeißt ihr euch in Form von fehlender Geduld oder durch Unterschätzen des Feindes selbst vor die Füße. Für die Mühen werdet ihr allerdings großzügig entlohnt: *Etrian Odyssey IV* bietet ein im Grunde sehr klassisch gehaltenes, dafür umso perfektionierteres Spieldesign mit unzähligen Möglichkeiten bei der Charaktergestaltung und den sich daraus ergebenden Taktiken. Für Langzeitmotivation ist derweil bestens gesorgt. Dauert es schon Dutzende von Stunden, bis ihr die reguläre Story durchhabt, werdet ihr euch spätestens am Zusatz-Dungeon und den Drachen-Endbossen die Zähne ausbeißen. Ganz passend zum inhaltlich hervorragenden Gesamteindruck überzeugt auch die audiovisuelle Seite mit schön anzusehenden Dungeon-Settings, Artworks und sehr gut komponierter Musik, die jede Situation mit treibenden, sanften oder mystischen Klängen passend untermalt.

Marco Cabibbo

Grundsätzlich sind euch alle FOEs im Spiel, auf die ihr das erste Mal trefft, haushoch überlegen. Omnihunter wie dieser hier haben schon in früheren Teilen der Serie für ein schnelles Ableben von Neulingen gesorgt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Atlus zeigt euch mit *Etrian Odyssey IV*, wo der Ziegenbock den Honig holt."

Meine Erwartungen an *Etrian Odyssey IV* waren sehr hoch angesetzt und befanden sich irgendwo in der Stratosphäre. Nachdem ich mir jedes noch so kleine Detail angesehen und verglichen habe, kann ich beruhigt aufatmen. Der vierte Teil ist in jedweder Hinsicht seinem Vorgänger ebenbürtig und verbessert ihn im Detail sogar noch. Sei es durch die spannender gestaltete Oberwelt oder die Funktion, später neue Charaktere direkt von Level 1 auf 25 hochzuschrauben, damit sie schneller von Nutzen sein können. Ich könnte hier mit den Lobpreisungen noch ewig weitermachen, doch stattdessen empfehle ich euch uneingeschränkt, *Etrian Odyssey IV* mal anzutesten. Die Charaktere, die ihr in der Demo erstellt, dürft ihr ins fertige Spiel übernehmen. Kurzum: das bislang beste 3DS-RPG für nervenstarke Spieler.

Etrian Odyssey IV

Termin: 30. August 2013
Hersteller: NIS America
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Sehr nette Dungeon-Tapezierungen mit schönen Artworks und viel Mut zur Farbe

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch
Neuerdings orchestral, weiß die Hintergrundmusik nach wie vor jede Situation toll zu untermalen.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Eigene Dungeon-Karten zeichnen
Übersichtliche Menüführung, Automatik-Funktionen und ein klug genutzter Touchscreen: top!

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer (2 Stufen)
Speichersystem: In der Stadt oder im Dungeon:
fordernder Spielspaß für Monate dank ausgeklügelten Kampfsystems und vieler Nebenquests

MEHRSPIELER -
Das fehlt noch: ein Mehrspielermodus, in dem zwei Spieler gegeneinander antreten können.

PRO / CONTRA
- ✚ Komplexe Charakterentwicklung
- ✚ Fantastischer Soundtrack
- ✚ Bis über den Endboss hinaus sehr umfangreich
- ✚ Tadellos intuitive Steuerung
- ✚ Durchdachtes Level- und Weltendesign
- ➖ Stellenweise etwas langwierig

3DS-FAKTOR 6
Das Durchforsten der Gänge und die hintere Gegnerreihe in den Kämpfen kommt durch das 3D ganz gut rüber. Viel mehr ist aber nicht drin.

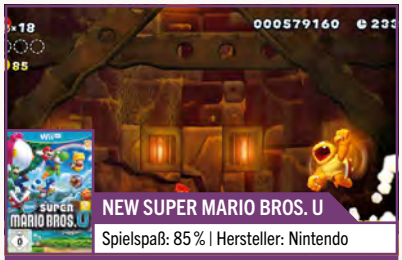
WERTUNG/FAZIT

91

„*Etrian Odyssey IV* geht in die Lüfte. Irgendwo dort oben trifft es dann auf unsere Wertung."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN



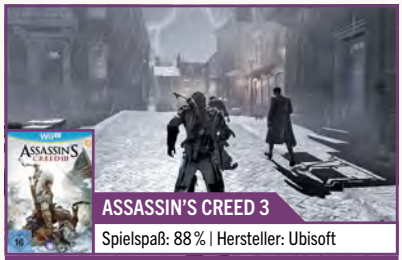
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

New Super Luigi U
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Spielspaß: 79 % | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

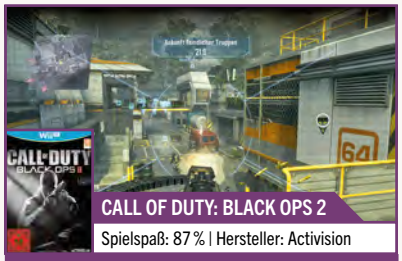
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

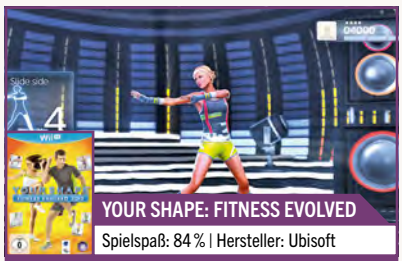
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



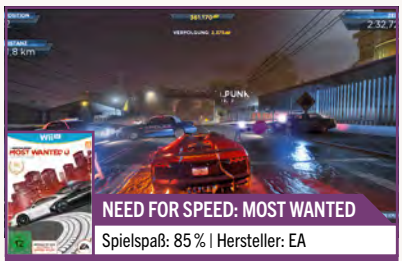
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

THE WONDERFUL 101

Nimmt sich nie so ganz ernst – außer beim Spielspaß! *The Wonderful 101* ist ein Charmebolzen.

DEUS EX: HR – DIRECTOR'S CUT

Bis Ende des Jahres müsst ihr euch noch gedulden, dann schlägt Adam Jensen auf der Wii U zu!

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

–
–

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

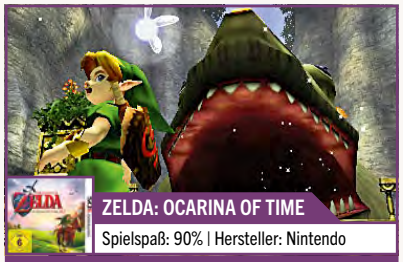
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88% | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten

- **Zero Escape: Virtue's Last Reward**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Luigi's Mansion 2**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

- **Mario & Luigi: Dream Team Bros**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Project X Zone**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

- **Animal Crossing: New Leaf**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

Würde man puren Fan-Service auf ein Modul komprimieren, hätte es die Form von *Project X Zone*. Eine Liebeserklärung ans Zocken!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

LEGO Pirates of the Caribbean
Test (07/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Test (04/11): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

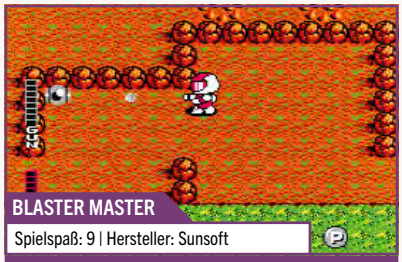
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



BLASTER MASTER

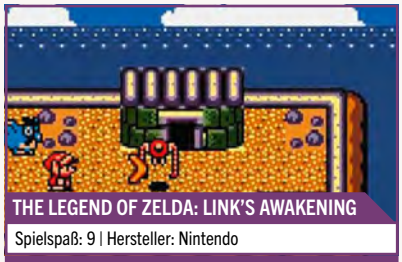
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Fordernder Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreiche Spielpassagen – ein unterhaltsamer Retro-Trip!

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

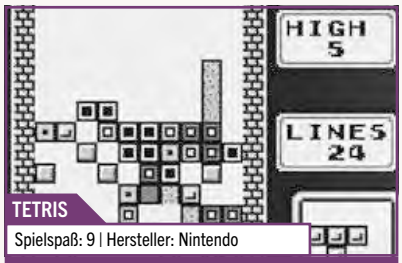
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

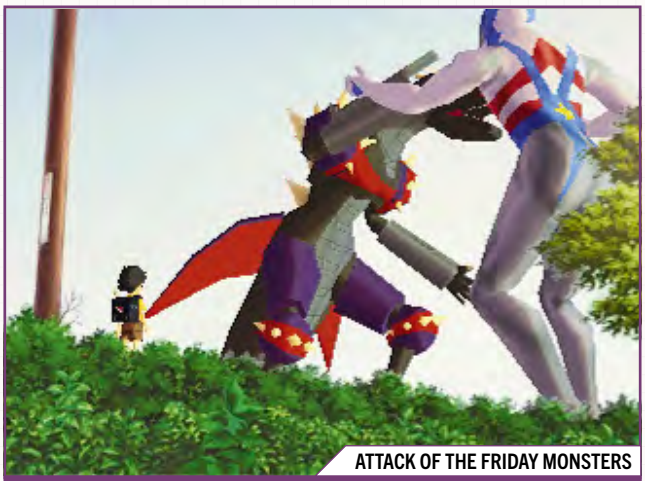
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

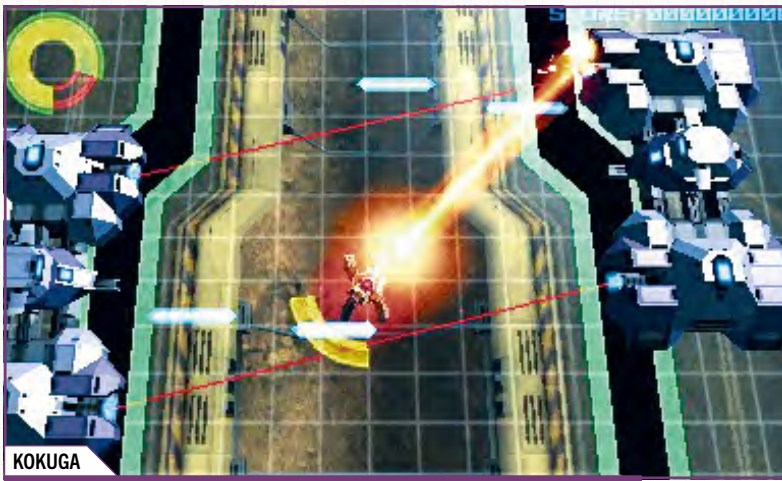
Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



ATTACK OF THE FRIDAY MONSTERS

Lieber jeden Freitag ein Monster als jeden Montag ein Wecker! Level 5 verfrachtet euch zurück in die kultige Zeit von Godzilla und Co. – und erzählt dabei noch eine wunderschöne Story.



KOKUGA

Kommt nicht ganz an *Ikaruga* ran, hat aber jede Menge eigenständige Qualitäten zu bieten! Ein schlapper Schwierigkeitsgrad gehört übrigens explizit nicht zu diesen Talenten …

SHANTAE

Es gibt viele gute Gründe, um eine Rude *Shantae* zu zocken – vielleicht ja als Übung für den demnächst anstehenden dritten Teil?

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mighty Bomb Jack
Test (12/12): 5 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tecmo Koei

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tennis
Test (08/11): 6 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
2	**NEW SUPER LUIGI U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
3	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
4	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
5	**GAME & WARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
6	**SKYLANDERS: GIANTS**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
9	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
10	**ZOMBiU**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %

Die Pikmin bleiben auch in diesem Monat an der Spitze der Wii-U-Verkaufscharts.

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
2	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
3	**NEW SUPER LUIGI U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
4	**GAME & WARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
6	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
7	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
8	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
9	**SKYLANDERS: GIANTS**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
10	**RESIDENT EVIL: REVELATIONS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %

Das dritte *Pikmin* ist derzeit das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leserschaft auf der Wii U.

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
2	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
3	**SPLINTER CELL: BLACKLIST**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 83 %
4	**NEW SUPER LUIGI U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
6	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
7	**GAME & WARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
8	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
9	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	**ZOMBiU**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %

Was für ein geniales Spiel! Die gesamte N-ZONE-Redaktion ist derzeit im *Rayman*-Fieber.

TOP 10 SATURN (3DS)

1	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
2	**LUIGI'S MANSION 2**	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
3	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
5	**LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
7	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
8	**FIRE EMBLEM: AWAKENING**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
9	**SKYLANDERS: GIANTS**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
10	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %

Wieder ganz oben: *Animal Crossing* hält weiter die Spitzenposition inne.

TOP 10 LESER (3DS)

1	**FIRE EMBLEM: AWAKENING**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
2	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
4	**LUIGI'S MANSION 2**	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
5	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
6	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
9	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
10	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %

Fire Emblem ist auch diesen Monat spielen unsere Leser am liebsten das 3DS-*Fire Emblem*.

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
2	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
3	**ETRIAN ODYSSEY IV**	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 91 %
4	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
5	**FIRE EMBLEM: AWAKENING**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
6	**LUIGI'S MANSION 2**	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
7	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
8	**PROJECT X ZONE**	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 82 %
9	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	**ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 88 %

Zurück an der Spitze: *Mario Kart* ist einfach zeitlos genial!

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

1078666

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

DUCKTALES

Lizenzspiele waren nicht immer gleichbedeutend mit billig hingerotztem Mist. Capcom und Disney zeigten vor über zwei Dekaden, wie es richtig geht.

Vor Release war es mit eine der größten Fragen: Wie wird das Remake vom Moon Theme ausfallen? Welch ein Glück, dass es fantastisch geworden ist.

Sobald die Panzerknacker vertrieben sind, habt ihr im Geldspeicher Zugriff auf Missionsauswahl, Artworks zum Freikaufen und ein Bad im Goldhaufen.

Obwohl es seit seiner Veröffentlichung auf NES und Game Boy niemals als Umsetzung für andere Systeme erschienen ist, gehört *DuckTales* wohl zu den bekanntesten Jump & Runs auf Nintendos ersten beiden Bestseller-Konsolen. Eine Tatsache, der sich Hersteller Capcom wohl seit Jahren bewusst ist und dem Titel nun mit *DuckTales: Remastered* eine Umsetzung für aktuelle Konsolen gegönnt hat. Das Remastered im Titel macht allerdings schon von Anfang an deutlich, dass hier mehr als nur eine simple Portierung geboten wird. Schon das Intro des Spiels ist ganz anders, als es ältere Zocker in Erinnerung haben, denn hier muss Onkel Dagobert seinen Geldspeicher vor den Panzerknackern beschützen. Ganz geschickt nutzen die verantwortlichen Macher bei WayForward Technologies diese Stage als Tutorial, um die simplen, aber absolut ausgereiften Jump&Run-Mechaniken zu erklären. Ganz vorne mit dabei ist hier der Sprung mit Dagoberts Spazierstock, mit dem ihr Kisten öffnen, Gegner beseitigen und noch vieles mehr machen könnt.

Perfekter Spagat

Den hohen Stellenwert nicht außer Acht lassend, bietet euch *DuckTales: Remastered* verschiedene Optionen, um das gleiche Spielgefühl wie vor zwei Jahrzehnten zu bieten. Stellt ihr das Spiel auf Hard um und die Pogosprung-Hilfsfunktion aus, könnte man fast glauben, wieder im heimischen Kinderzimmer zu sitzen. Nur die 3D-Hintergründe der erweiterten Levels, die jetzt zum Teil dreimal so groß wie im Original sind, machen klar, dass ihr gerade die Neuauflage spielt. Und hier zeigt *DuckTales Remastered* Tugenden, die bei so manchem großen Blockbuster-Game der Neuzeit in Vergessenheit geraten sind. Das grundsätzliche Spielprinzip aus Diamanten sammeln und Sprungpassagen meistern ist nicht verändert worden und macht in all seiner Simplizität unheimlich viel Spaß.

Lehrreich für jedermann

Der grandiose Soundtrack mit seinen sofort ins Ohr gehenden Melodien, ob nun die sehr gut gelungenen Remixes oder das 8-Bit-Original, untermalt die Spielerfahrung noch mal deutlich. Ganz nettes Sahnehäubchen: Die Sprecher der Zeichentrickserie ließen sich für das Spiel zusammentrommeln und leihen den Figuren in den Zwischensequenzen ihre Stimme. Ganz gleich, ob einem *DuckTales* oder klassische Jump & Runs nicht zusagen, lohnt es sich durchaus, mal in *Remastered* reinzuschauen. Ein besseres Beispiel dafür, wie man auf einem tollen Fundament ein klasse Remake draufpackt, gibt es derzeit nicht. So Capcom, und wann kommen *Chip & Chap* und *Darkwing Duck*?

Marco Cabibbo

Art: Wii U eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: WayForward Tech.
Termin: 15. August 2013
Preis: 14,99 Euro
WERTUNG 9

Normale Sprünge sind bei den Gegnern nutzlos. Ihr müsst schon euren Pogostock benutzen. Veteranen wählen am besten sofort den höchsten Härtegrad aus.

STREET FIGHTER II

Das wohl einflussreichste Fighting Game der Welt kehrt zurück. Und hat zwei seiner Brüder mitgebracht.

Ein regelrechter Roundhouse-Kick ins Gesicht: Nicht eine, nicht zwei, gleich drei unterschiedliche Versionen von *Street Fighter II* bringt Nintendo auf einen Schlag heraus. Für jeweils acht Euro bekommt ihr entweder *Street Fighter II: The World Warrior*, *Hyper Fighting* oder *The New Challengers*. Für das ungeübte Auge sehen die Games auf den ersten Blick vollkommen gleich aus. Hat man sich allerdings eingespielt, kommen die Details zum Vorschein: Mehr Animationsphasen, neue Spezialangriffe, veränderte Hintergrundgrafiken und natürlich neue spielbare Charaktere. Trotz des netten Angebots, beim Kauf von zwei Spielen das dritte kostenlos obendrauf zu erhalten, solltet ihr allein *Street Fighter II: The New Challengers* den Vorzug geben. Inhaltlich und grafisch gehört der Titel, neben *Super Street Fighter II Turbo*, zu den ausgereiftesten Editionen des zweiten Teils. Zwar sind einige Kniffe aufgrund des reifen Alters (Würfe haben eine riesige Reichweite) immer noch enthalten, doch den hohen Stellenwert kann *Street Fighter II* garantiert niemand mehr nehmen. Trotz der Tatsache, dass es nur die SNES-Version ist. **Marco Cabibbo**

In späteren Versionen kamen neue Chars wie Cammy oder Fei Long dazu.

Art: Wii U eShop
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Termin: 22. August 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 9

GIANA SISTERS: T. D.

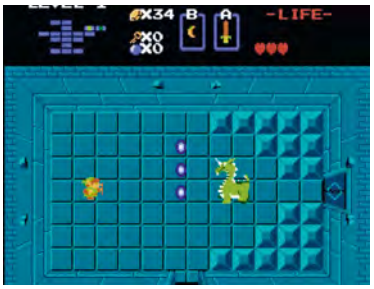
Zwei Schwestern, zwei Traumwelten und eine interessante Wechselmechanik sind die Hauptmerkmale von *Giana Sisters: Twisted Dreams*.

Dass die Giana Sisters in den 80ern als dreiste *Super Mario Bros.*-Klone das Licht der Videospielwelt erblickten, dürften die meisten inzwischen wissen. Als Giana macht ihr euch daran, eure Schwester zu retten, die von einem Drachen entführt wurde. Dabei könnt ihr auf Knopfdruck im Bruchteil einer Sekunde zwischen zwei Formen Gianas wechseln. Eure blondes Alter Ego kann Wirbelsprünge ausführen, während die rothaarige Version Gianas sich in einen Feuerball verwandelt. Bald müsst ihr die Fähigkeiten fließend ineinandergreifen lassen und wechselt ständig zwischen euren beiden Persönlichkeiten hin und her. Dabei verändert sich jedoch auch die Umgebung und ist mal düster und unheimlich, mal bunt und fröhlich. So gelangt ihr nur durch das geschickte Einsetzen dieser Mechanismen in bestimmte Bereiche. Das Spiel ist übrigens ziemlich anspruchsvoll, bietet zahlreiche fordernde Passagen und erfordert genau getimte Sprünge. Besonders versierte Spieler versuchen im Über-Hardcore-Modus mit nur einem Leben durch das ganze Spiel zu kommen! **Sebastian Zelada**

Schon früh im Spiel gilt es ausgiebigen Gebrauch von der interessant umgesetzten Wechselmechanik und den verschiedenen Stärken Gianas zu machen.

Art: Wii U eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: Black Forest Games
Termin: 15. August 2013
Preis: 14,99 Euro
WERTUNG 8

Kurz erinnert



THE LEGEND OF ZELDA

Vor über einem Jahr befreite Link den 3DS aus Ganons Klauen, nun wird auch das Königreich der Wii U aus seinen Schweinepranken gerissen. Ähnlich wie in anderen Erstlingswerken von Nintendo sind auch bei *The Legend of Zelda* zahlreiche Elemente enthalten, für die man die Serie seit Jahrzehnten feiert. Allerdings zeigen sich beim ersten Teil doch so einige Merkmale, die schnell den Geduldsfaden reißen lassen können. Die wenigen Hinweise, teils schludrig übersetzt, machen das Auffinden von Gegenständen oder sogar Dungeons zum Glücksspiel und die Präsentation von Story und Spielwelt sind geprägt von gähnender Leere. Zum Reinschnuppern taugt's aber noch. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Adventure •
Termin: 29. August 2013 • **Preis:** 4,99 Euro
WERTUNG 7

NAM-1975

Ein Klassiker aus den Spielhallen der frühen 90er-Jahre: *NAM-1975* ist ein relativ simpel gestrickter Militärshooter für das Neo Geo. Ihr könnt eure Primärwaffe upgraden, indem ihr Power-ups aufsammelt, die ihr erhaltet, wenn ihr Gegner beseitigt. Das war's auch schon. Somit pflügt ihr euch durch zahlreiche Gegnerwellen, weicht ab und an per Knopfdruck geschickt deren Angriffen aus und genießt Oldschool-Sidecroll-Balleraction. Das Ganze kann zwar nicht mit Genre-Referenzen wie *Probotector* mithalten, bietet jedoch solide, wenn auch repetitive Hausmannskost. Für den vergleichsweise günstigen Preis erhalten Liebhaber von Retro-Arcade-Action in jedem Fall ein rundes Gesamtpaket, das für die schnelle Ballerei zwischendurch bestens geeignet ist. **Sebastian Zelada**

Art: Wii eShop • **Genre:** Action •
Termin: 15.August 2013 • **Preis:** 900 Punkte
WERTUNG 7

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

NINJA GAIDEN II

„Oh, ihr glaubt, das hier sei hart? Ich bin nur der Tutorial-Level! Gott kann euch ab jetzt nicht mehr helfen!“

Action-Sidescroller auf dem NES haben zu Recht den Ruf, nicht gerade die einfachsten Spiele für die Konsole zu sein. Doch selbst professionelle Nervenstrangulierer wie *Mega Man* oder *Castlevania* geben sich im Angesicht von *Ninja Gaiden* geschlagen. Der erste Teil bescherte Spielern 1988 regelrechte Albträume, die Fortsetzung *The Dark Sword of Chaos* ließ es zwei Jahre später etwas ruhiger angehen. Um euch aber vorweg der Illusion zu berauben, ihr könntet *Ninja Gaiden II* mal so eben durchspielen: Macht euch keine Hoffnung, das Sequel gehört nach wie vor zu den dicksten Rückenbrechern, die für das NES erhältlich sind. An diversen Stellen, gerade dort, wo Abgründe hinzukommen, sind Gegner nun weniger frustrierend positioniert, sodass ihr seltener in den Tod stürzt, wenn ihr nicht pixelgenau ausgewichen seid. Das plötzliche Auftauchen vom gerade besiegten Feind, nur weil ihr ein kurzes Stück zurückgelaufen seid, ist allerdings nach wie vor enthalten. Hier geben sich *Ninja Gaiden II* und sein älterer Bruder mühelos die Hand und ziehen diese im Angesicht von verzweifelten Einsteigern verachtend nach oben.

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust

Selbst wenn ihr anfangs heulend im Schlamm kriecht und euer Sensei kein Erbarmen zeigt, lohnt es sich, die Zähne zusammenzubeißen. So gnadenlos *Ninja Gaiden II* sein mag, es hat nach wie vor eine Menge zu bieten, was auch auf dem 3DS selbst vermummten Shinobi ein Lächeln aufs Gesicht zaubert. Ist das stark verbesserte Leveldesign erst einmal verinnerlicht, lauft ihr, sofern ihr aufmerksam seid, dank der präzisen Steuerung nahezu problemlos an den Gegnern und ihren Attacken vorbei. Mithilfe neuer Fertigkeiten kann Hauptcharakter Ryu Hayabusa nun an Wänden hochklettern oder einen Schatten-Ninja zu Hilfe rufen, für den ihr bei den obligatorischen mörderharten Bossgegnern mehr als dankbar sein werdet. Eine Extraportion Ausdauer muss aufgrund der fehlenden Passwort-Funktion ohnehin mitgebracht werden. Zum Glück gibt’s unendlich viele Continues. War eisenhartes Gameplay, wie bereits am Anfang erwähnt, auch in anderen NES-Titeln ein zentrales Element, erwies sich die *Ninja-Gaiden*-Trilogie beim Erzählen der Story ihrer Zeit um einige Jahre voraus. Unüblich für damals gibt es zwischen den Levels animierte Zwischensequenzen zu sehen, die für damalige Verhältnisse sehr aufwendig gestaltet sind. Im Mittelpunkt steht aber auch nach all den Jahren immer noch die exzellente Spielbarkeit, die ihr euch trotz des Schwierigkeitsgrades nicht entgehen lassen solltet.

Marco Cabibbo

Art: 3DS eShop
Genre: Action
Entwickler: Tecmo
Termin: 29. August 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 9

Die Belohnung für jeden bestandenen Level: Tolle Zwischensequenzen, welche die Story vorantreiben.

Die erste Stage auf den Hochhausdächern ist noch harmlos. Seht es als Training für die Hölle an.

Ein Ninja mäht seine Feinde nieder wie Unkraut im Garten der Freiheit. Auch wenn sie immer wieder kommen.

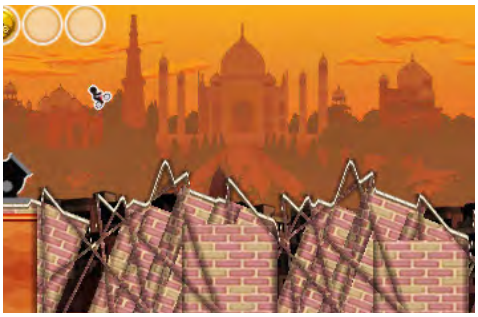
BIKE RIDER DX

Mit dem Drahtesel über Stock und Stein geht es in dieser munteren Zweiradhatz, die durchaus ihren Charme zu verbreiten vermag.

Zwei Modi stehen euch zur Auswahl: Die World Tour und der Grand Prix. Während Ersterer levelbasiert ist, handelt es sich beim Grand Prix im Prinzip um eine endlose Highscorejagd, deren Dauer nur von eurem Können beschränkt wird. Die Steuerung ist in beiden Fällen äußerst simpel und beschränkt sich auf das Drücken nach links und rechts sowie das Betätigen der Sprungtaste. Aus diesen auf den ersten Blick sehr eingeschränkten Möglichkeiten macht das Spiel aber das Beste und es bereitet überraschend viel Spaß. So könnt ihr bis zu sechs Sprünge zu einer Kombo ausbauen. Die Umgebungen sind dabei abwechslungsreich und ansprechend. Ihr radelt durch die ganze Welt, von England über Indien bis nach China und sogar vor prähistorischen Kulissen oder in der Antarktis. Im Gegensatz zu vielen anderen Jump & Runs scrollt der Bildschirm hier übrigens automatisch von links nach rechts. Ihr beeinflusst lediglich, wie schnell oder langsam sich euer Biker seinen Weg durch die Levels bahnt. Das erinnert nicht von ungefähr ein wenig an *Bit Trip Runner*, auch wenn die muntere Bike-Hatz nie an die Brillanz des Vorzeigetitels heranreicht.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: Spicysoft
Termin: 15. August 2013
Preis: 5,99 Euro
WERTUNG 7



Sieht ein bisschen aus wie das Taj Mahal, oder? Solch nette Hintergründe werden öfters geboten.

Bei Schnee und Eis fällt man bekanntermaßen leichter auf Nase. Etwas langsamer fahren ist also vernünftig.

SOLOMON'S KEY

Puzzeln wie 1986 – dieser Knobler versetzt euch in die Zeit, als in Spielhallen auch mal das Köpfchen angestrengt werden musste.

Sieht kompliziert aus. Und ist es im Endeffekt auch ein bisschen.

Ein Bildschirm voll mit Gegnern, Blöcken und Hindernissen. Mehr braucht es nicht in *Solomon's Key*. Jeder dieser Bildschirme stellt einen Level dar und setzt euch vor die Aufgabe, zum Levelausgang – einer verschlossenen Tür – zu gelangen. Für diese ist ein Schlüssel notwendig, der jedoch gar nicht so leicht zu bekommen ist. Mittels des A-Knopfes erschafft oder entfernt ihr Blöcke, mit dem B-Button wehrt ihr euch mit Feuerbällen eurer Haut. Die Schwierigkeit: Jeglicher Gegnerkontakt führt zum Verlust eines Lebens und eure Feuerbälle sind äußerst rar, weshalb es ratsam ist, sie sparsam und taktisch einzusetzen. Wäre die Steuerung etwas an den 3DS angepasst worden, würde sich hier ein altbackenes, aber durchaus launiges Spielchen präsentieren. Doch da, wie damals auf dem NES, Sprünge durch das Nach-oben-Drücken des Digikreuzes ausgeführt werden und der Schwierigkeitsgrad unbarmherzig ist, kommt nicht selten Frust auf. Wer sich hier reinfuchsen kann, wird glücklich.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Tecmo
Termin: 22. August 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 6

Kurz erinnert

STEAMWORLD DIG

Minecraft hat echt einen Markt für Hobby-Buddler geschaffen: Jeder zweite Indie-Entwickler, zumindest gefühlt, hat schon einen Titel mit ähnlicher Thematik auf den Markt gebracht. Eine recht offene Spielwelt und das Suchen von nützlichen Materialien wird euch auch in *SteamWorld Dig* geboten. Hier macht schon das Wildwest-Setting mit seinen Roboterfiguren Lust auf mehr. Je tiefer ihr euch in die Erde grabt, desto besser müsst ihr mit Lebensenergie und Wasser haushalten, welches in Form von Dampf für Sprünge und andere Manöver verwendet wird. Typisch für diese Art von Spielen ist der Einstieg nicht gerade leicht und es gibt eine ganze Menge Backtracking in bereits erkundete Gegenden, doch letzten Endes gehört *SteamWorld Dig* klar zu den besseren Vertretern. **Marco Cabibbo**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Jump & Run •
Termin: 7. August 2013 • **Preis:** 8,99 Euro
WERTUNG 8

BOULDER DASH XL 3D

Ein Nintendo 3DS-Titel, den es auch auf der Xbox 360 gibt und der nicht nur völlig inhaltsgleich ist, sondern bis auf die Auflösung auch fast genauso aussieht? Das gibt's wahrlich nicht allzu oft, ist jedoch beim Klassiker *Boulder Dash XL 3D* der Fall! Dazu bringt der 150 Levels schwere Puzzler noch einen mehr als ordentlichen 3D-Effekt mit, muss jedoch leider auf Online-Ranglisten verzichten. Gerade bei einem Geschicklichkeitsklassiker wie *Boulder Dash* eine vertane Chance. Nichtsdestotrotz bietet das Spiel ordentliche Knobel-Unterhaltung und weiß eine ganze Zeit zu beschäftigen. Höhlen werden akribisch durchforstet, Diamanten gesammelt und sich euch in den Weg stellende Gegner mit herabfallenden Felsbrocken besiegt. Alles wirklich sehr nett und für beinharte Fans des zum Klassiker avancierten Originals sicher eine lohnenswerte Investition. **Sebastian Zelada**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Geschicklichkeit •
Termin: 22. August 2013 • **Preis:** 4,99 €
TENDENZ 7

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

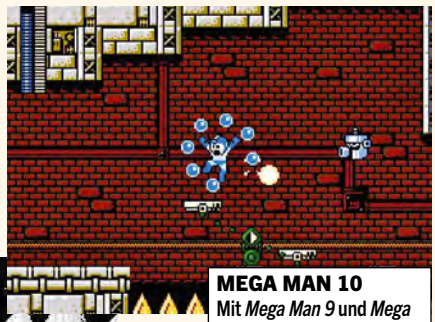
Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *The Wonderful 101* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit Robotern in Videospielen und Games zum Chillen! **Uwe Hönig**

ROBOTER IN VIDEOSPIELEN

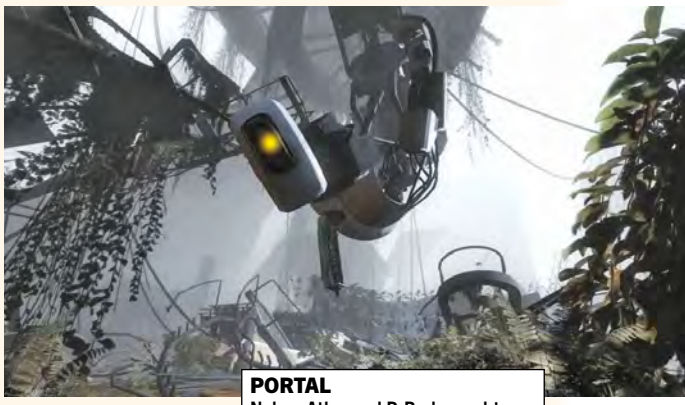
Witzig, actionreich und absolut rostfrei!

Roboter in Videospielen existieren bereits seit den Anfängen. Im Zeitalter des NES liebten wir beispielsweise *Probotector* – auch wenn Games dieser Art mit einem schier unüberwindbaren Schwierigkeitsgrad für Frust sorg(t)en. Unser Lieblingsroboter aus den damaligen Zeiten war jedoch klein, blau und mutig – Mega Man. Auf dem Nintendo Entertainment System schaffte der Roboter fünf Ableger, in den USA sogar sechs. Neben knackigen Levels warteten am Ende jedes Abschnittes Roboter-Bosse auf euch, bevor ihr euch dem fiesen Dr. Wily stellen durftet. Heutzutage begeistern uns auch passive Roboter-Charaktere wie Wadsworth aus *Fallout 3*. Solltet ihr im Ödland in Megaton heimisch werden, versorgt euch der Robotor gelegentlich mit gereinigtem Wasser und erzählt mehr oder weniger lustige Witze. Auch P-Body und Atlus aus *Portal 2* dürfen natürlich nicht fehlen. Im kooperativen Mehrspieler-Modus spielt ihr mit P-Body und Atlas komplett andere Levels als in der Einzelspieler-Kampagne. Und GlaDOS? Sie versucht euer Teamplay zu stören, indem sie P-Body und Atlas beleidigt. Weitere lässige Videospiel-Roboter findet ihr im Beitrag von Online-Redakteur Maik Koch.

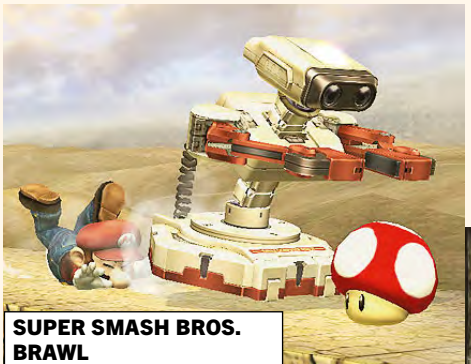
PROBOTECTOR
Hierzulande kennt man *Contra* unter dem Namen *Probotector* und ehrlich gesagt mochten wir die zu Robotern mutieren Söldnerhelden auch lieber.



MEGA MAN 10
Mit *Mega Man 9* und *Mega Man 10* zeigte Capcom, dass schwere Retro-Games immer noch Sinn machen.

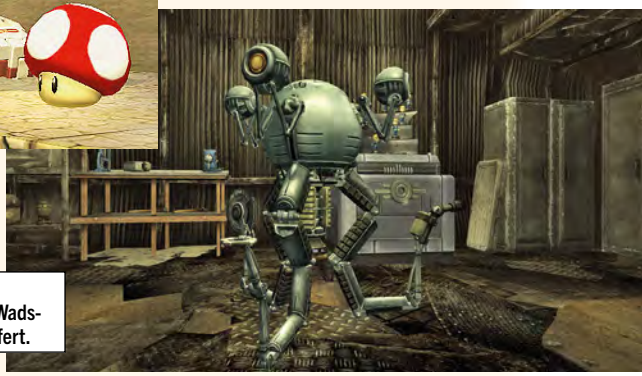


PORTAL
Neben Atlas und P-Body macht euch in *Portal* und *Portal 2* der fiese, aber dennoch coole Roboter GlaDOS das Leben schwer.



SUPER SMASH BROS. BRAWL
Der Nintendo-Roboter R.O.B. erhielt einige Cameo-Auftritte wie etwa in *Super Smash Bros. Brawl*.

RATCHET & CLANK
In der lustigen *Ratchet & Clank*-Serie wollen wir keinesfalls auf den kleinen Roboter Clank verzichten.



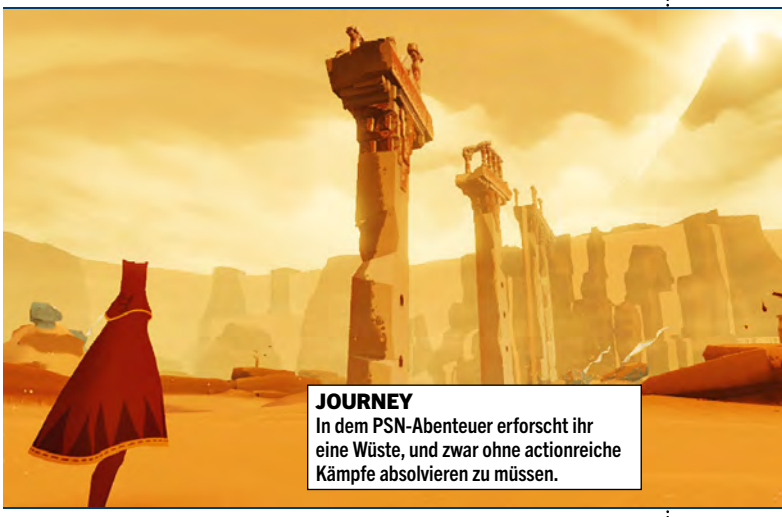
FALLOUT NEW VEGAS
In *Fallout 3* bekommt ihr von Roboter Wadsworth frisches Wasser und Witze geliefert.

GAMES ZUM CHILLEN

Diese Spiele sorgen für jede Menge Entspannung!

Ein anstrengender Arbeitstag verlangt nach Entspannung vor der Konsole. Dabei wollen wir nicht mit fetter *Battlefield 3*-Action oder aufregenden Fußball-Matches in *FIFA* oder *PES* noch mehr Stress erzeugen. Also legen wir ein gemütliches Game zur Entspannung ein. In *Flower* auf der PS3 flattern wir einfach über eine Blumenwiese, ohne großartige Action oder wilde Verfolgungsjagden. Ebenfalls auf der Playstation 3 lassen wir uns gerne durch das außergewöhnliche Abenteuer *Journey* bezaubern. Auf dem Weg durch eine wunderschöne Wüste gibt es reichlich beruhigende Atmosphäre zu genießen. Das Bauernleben in der *Harvest Moon*-Serie oder das rundenbasierte Gameplay bei *Civilization Revolution* sind ebenfalls bestens geeignet, um ein wenig vor dem Bildschirm zu entspannen. In seinem Special hat Online-Redakteur Maik Koch einige der besten Chill-Out-Games zusammengestellt.

PILOTWINGS RESORT
Egal welchen Serienableger man zockt, das Herumfliegen in malerischer Kulisse wirkt entspannend.



JOURNEY
In dem PSN-Abenteuer erforscht ihr eine Wüste, und zwar ohne actionreiche Kämpfe absolvieren zu müssen.

FLOWER
Eine Blumenwiese zu erforschen klingt nicht gerade spannend, dafür gibt's Entspannung pur!

ENDLESS OCEAN
Gelungenes Urlaubsfeeling vorm Bildschirm dank entspannender Tauchgänge in Endless Ocean für Wii.

CIVILIZATION REVOLUTION
Zug um Zug können wir in Ruhe und ohne Hektik planen, wunderbar nach einem hektischen Arbeitstag!

HARVEST MOON 3D: GESCHICHTEN ZWEIER STÄDTE
Auf unserer malerischen Farm bauen wir zur Entspannung gerne leckeres Gemüse an und kümmern uns um eine Reihe von Nutztieren.

ANIMAL CROSSING
Die friedlichen Umgebungen der erfolgreichen *Animal Crossing*-Serie zu erkunden, bietet willkommene Entspannung.

Jurassic Park folgt einer ähnlichen Faustregel wie *Resident Evil*: Dinos müssen nicht zwingend bekämpft werden, an vielen solltet ihr einfach vorbeilaufen.

Bahnbrechend, unheimlich und wegen einer fehlenden Übersichtskarte etwas verwirrend: Innerhalb von Gebäuden seht ihr das Geschehen aus Dr. Grants Augen.

JURASSIC PARK

Als die Dinosaurier die Erde beherrschten. Und den Mainstream. Und das Kino. Und die Heimkonsolen. Kann das Dino-Fieber auch heute noch ausbrechen?

In einer längst vergangenen Zeit, genauer gesagt Anfang der 90er, waren Dinosaurier und andere Urzeitwesen der letzte Schrei. Ein Auslöser für diesen Boom war die Romanverfilmung von *Jurassic Park*. Darin ist es Wissenschaftlern gelungen, Dinosaurier aus uralter, in Moskitoblut gefundener DNA zu erschaffen. Leider haben die schuppigen Tierchen keine Lust darauf, in einem Freizeitpark zur Schau gestellt zu werden und nehmen daher Reißaus. Diesen Horror-Trip dürft ihr im dazugehörigen Spiel auf dem SNES selber nachspielen. In Form von Dr. Alan Grant müsst ihr wie im Film wieder die Kontrolle über den Park erlangen und Kontakt mit dem Festland aufnehmen, damit ein Rettungshubschrauber zur Insel geschickt wird. Vorher wollen für dieses Ziel Chip-Karten gesammelt und Generatoren wieder eingeschaltet werden, was sich als ähnlich schwierig herausstellt wie das Auffinden einer Nadel im Heuhaufen. Da ihr das Spiel zudem nicht abspeichern könnt, blieb das Super Nintendo wohl bei so manchem Spieler über Nacht an, um tags darauf weiterzusuchen. Trotzdem macht der Trip im Urzeitpark ziemlichen Spaß, was besonders am Erkunden der Gebäude liegt. Wie in einem Ego-Shooter durchstreift ihr die Gänge und legt euch mit Raptoren an. Damals war diese Spielperspektive, besonders auf dem SNES, ein echtes Novum.

Marco Cabibbo

Um das Spiel zu beenden, werdet ihr wohl mehrere Läufe benötigen. Gerade am Anfang weiß man kaum, was zu tun ist und wo man genau hin muss.

Ganz im Gegensatz zum Ratschlag aus dem Film, beim T-Rex ruhig stehen zu bleiben, solltet ihr im Spiel die Beine in die Hand nehmen und weiterlaufen.

TOPS & FLOPS

Von der Leinwand in den Modulschacht … oder den Mülleimer. Diese Umsetzungen gingen ganz gehörig in die Hose.

HOME ALONE

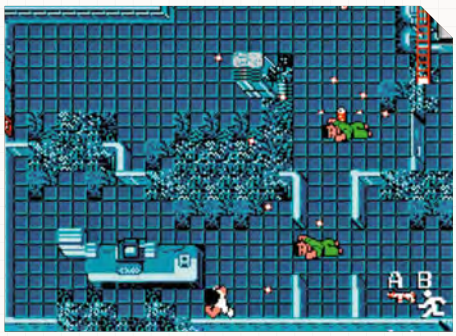
Ein ganzes Haus für sich allein, ohne nervige Eltern oder Geschwister: Was für Kevin zunächst wie ein wahr gewordener Traum erscheint, wird durch die beiden Gangster Marv und Harry schnell zunichte gemacht. Bevor diese ihn teeren und federn und anschließend mit der Wohnungseinrichtung abhauen, muss Kevin im SNES-Spiel wertvolle Gegenstände sichern und zum Safe im Keller bringen. Klingt nicht nur nach einer ziemlich dummen Herumlauferei, sondern ist es auch. Komplett zunichte gemacht wird *Home Alone* noch durch unschön anzusehende Grafik und ödes Leveldesign. Die Fortsetzung, die in New York angesiedelt ist, macht es leider nicht viel besser. AAAAAAAHHHHHH!!

TRUE LIES

Spezialagent und Familienvater in einem, das können nur wenige. Eines dieser Multitalente ist Arnold Schwarzenegger im Action-Knaller *True Lies*, bei der Umsetzung fürs Super Nintendo sind allerdings nur eure Fertigkeiten im Dienste der Regierung gefragt. Ganz typisch für diese Art von Games knüpft *True Lies* bezüglich der Settings direkt beim Film an, erhöht aber im Zuge der vom Spieler verlangten Schießereien natürlich das Gegneraufkommen. Deshalb ballert ihr schon auf der Party am Anfang zig Gegner über den Haufen, sofern die unpräzise Steuerung und Zivilisten in der Schussbahn das überhaupt zulassen. Um es mit Arnies Worten zu sagen: „Du bist gefeuert".

HOME IMPROVEMENT: POWER TOOL PURSUIT!

C-C-C-COMBO BREAKER! Neben den ganzen Film-Umsetzungen, die hier von uns besprochen werden, wollen wir euch auch einen Vertreter von adaptierten TV-Serien nicht vorenthalten. Beides geht ja gerne Hand in Hand, ob nun Game zur Serie oder Serie zum Game. Doch wie strickt man bloß ein Videospiel um eine Sit-Com, in der es um eine Heimwerker-Sendung geht? Eine Antwort darauf liefert *Home Improvement* (dt.: *Hör mal, wer da hämmert*) fürs SNES auch nicht. Dort tritt Tim Allen in einem unterdurchschnittlichen Plattformer mit Nagelpistole gegen Roboter und Dinosaurier an. Sofern irgendwas davon in der Serie zu sehen war, dann nur hinter dem Gartenzaun von Wilson W. Wilson.



DIE HARD

Die Hard, hierzulande als *Stirb langsam* bekannt, brachte nicht nur Bruce Willis' Karriere ins Rollen, der Film revolutionierte zudem auch das Action-Genre. Die NES-Variante hingegen war von weit weniger hoher Qualität, obwohl sie sich inhaltlich nahe der Vorlage bewegte. John McClane muss Stockwerk für Stockwerk von Terroristen säubern, welche das Spiel sofort in ein Shoot 'em Up verwandeln, wenn sie ihn sehen. Bei derart vielen Kugeln geht schnell mal ein Fenster zu Bruch, wofür sich die blanken Füße von John ob des großen Scherbenhaufens herzlich bedanken. Ein Großteil der Spielzeit verbringt ihr damit, planlos durch die Gänge zu laufen.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Ein spannender U-Boot-Thriller mit Starbesetzung: Was kann man daraus wohl für ein Lizenzspiel machen? Klaro, ein mit Gewissheit von *R-Type* inspirierter Sidescroll-Shooter. Nun sind U-Boote nicht unbedingt dafür bekannt, ähnlich agil und flott unterwegs zu sein wie Flugzeuge oder Raumschiffe. Kein Wunder also, dass bei *The Hunt for Red October* schnell ein wenig mehr Tempo vermisst wird. Zudem ist es trotz vier Waffensystemen kaum möglich, feindliche Boote und Hubschrauber abzuschießen, ohne selbst einen Treffer zu kassieren. Erst recht nicht, wenn ihr von allen Seiten unter Feuer genommen werdet. Dann doch lieber bei *U.N. Squadron* ins Cockpit einsteigen, siehe Ausgabe 08/13.

Teil 3 sollte die Reihe abschließen, doch 1997 kam *Alien Resurrection*.

Alien 3

Action **Was kriecht denn da rum?**

Puh, doch ein paar rote Pfeile zu viel diesmal, oder? Damit ihr die Retro-Startseite nicht mit einem flauen Gefühl im Magen verlasst, stellen wir euch zum Schluss noch, neben *Jurassic Park*, ein weiteres gelungenes Lizenzspiel vor. Obwohl, ein flaues Gefühl werdet ihr bei *Alien 3* wohl trotzdem bekommen. Zusammen mit Titeln wie *Super Metroid* oder *Clock Tower* gehört *Alien 3* zu den wenigen Spielen auf dem SNES, in dem echte Horror-Stimmung aufkommt. Im Gegensatz zum Film tritt Ellen Ripley hier aber gegen eine wahre Armada von Xenomorphs an, was dann eher an *Aliens – Die Rückkehr* erinnert.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Aufgrund damals noch unzureichender Englisch-Kenntnisse habe ich *Alien 3* beim ersten Anzocken nicht ganz verstanden. Gasrohre reparieren, Gefangene befreien oder eine Alien-Königin erledigte ich meist nur durch Zufall. Doch das hat mich nicht weiter gestört, da mich die dichte Atmosphäre und die exzellente Musikuntermalung mehr als genug unterhalten haben. Nur mit der Orientierung hatte es *Alien 3* nicht so. Eine Karte der sehr verwinkelten Levels gab es nur an den wenigen Terminals. Einmal die Position vergessen, schon lief man für unbestimmte Zeit planlos durch die grafisch immerhin toll gestalteten Gänge, Lüftungsschächte und Zellenblocks.

Drei Waffen in einer: Maschinengewehr, Granat- und Flammenwerfer.

NINTENDO VOR DEN SPIELEN

TEIL 1

Nintendo gibt es seit 1889. Videospiele erst seit 1946. Was haben die Japaner vorher so getrieben? Wir laden euch ein auf eine spannende Reise in die Vergangenheit!

Popeye soll angeblich für den *Donkey Kong*-Automaten Pate gestanden haben: Mario statt Popeye, Donkey Kong statt Brutus, Pauline statt Olive Oyl.

Ein ganz besonderes Stück: Bei dieser Kunststoff-Rennbahn für Murmel-Figuren handelt es sich um *Rabbit Coaster*, dem wahrscheinlich ersten Nintendo-Spielzeug!

Baseball ist in Japan extrem populär und daher auch eine Konstante im Spielzeug-Produktportfolio Nintendos. Wusstet ihr etwa, dass Big N auch der Eigentümer des US-Baseballteams Seattle Mariners ist?

Einhundertvierundzwanzig Jahre. Wollte man eine Geburtstagstorte mit der dazu passenden Menge an Kerzen ausstatten, man müsste zu deren Verteilung wohl einen Statiker engagieren! Dabei feiert mit exakt dieser Ausgabe der N-Zone das Geburtstagskind bereits seinen nächsten Ehrentag, gegründet wurde Nintendo nämlich am 23. September – im Jahr 1889, wohlgemerkt. N-Zone-Leser sind unserer Erfahrung nach meist sehr geschichtsinteressiert. Viele von euch kennen also bestimmt Big Ns spannende Firmenhistorie seit der Einführung des NES vor fast exakt 30 Jahren. Doch wusstet ihr, dass Nintendo sich zuvor auch mit Spielkarten, Instant-Reis, Liebes-Testern, Plastikhasen und elektronischen Baseballmaschinen beschäftigt hat? Kennt ihr euch aus mit Nintendos Firmengeschichte vor den Videospielen?

Ein Firmenstart wie gemalt

Alles begann vor besagten 124 Jahren in Kyoto, Japan. Hier hatte ein junger Mann namens Fusajiro Yamauchi gerade eine kleine Manufaktur namens Nintendo Koppai auf die Beine gestellt, in der in mühevoller Handarbeit ganz besondere Spielkarten hergestellt wurden. Eine clevere Idee, denn zu dieser Zeit war von Mau Mau bis Blackjack praktisch alles durch die japanische Regierung verboten, um dem illegalen Glücksspiel einen Riegel vorzuschieben – mit einer Ausnahme. Die sogenannten Hanafuda-Karten zeigten keine der westlichen Ziffern und Blätter, sondern Zeichnungen oder kleine Malereien und waren daher erlaubt. Nach einem etwas zähen Start erwiesen sich Nintendos Hanafuda-Karten als echte Kassenschlager und wurden schon bald darauf so beliebt, dass Herrn Yamauchis Firma gehörig expandieren musste, um mit der konstant steigenden Nachfrage überhaupt noch Schritt halten zu können! So existierte Nintendo Koppai die nächsten Jahrzehnte über sicher, komfortabel und recht erfolgreich.

Ein Familienbetrieb

Fusajiro Yamauchi führte Nintendo als Firmenpräsident bis ins Jahr 1929, als sein Schwiegersohn Sekiryo Yamauchi die Geschäftsleitung übernahm und bis 1949 fortsetzte. Sekiryo versuchte, den Stand seines Betriebs durch Firmenkooperationen zu verstärken und benannte sein Erbe in Yamauchi Nintendo & Co. um. Aufgrund eines Schlaganfalls musste auch Sekiryo seinen Posten weiterreichen – an niemand Geringeren als Nintendo-Legende Hiroshi Yamauchi, der bis 2002 seiner Berufung folgen und erst als Milliardär im Alter von 74 Jahren die Fackel an Satoru Iwata weiterreichen würde. Genau an den höflichen Herren also, der euch bis heute höchstpersönlich die Nintendo Directs präsentiert.

Ein glückliches Händchen

Bis dahin sollte die Firma, die unter Hiroshi Yamauchi in Nintendo Playing Card Company umbenannt worden war, aber noch sehr turbulente Zeiten erleben und mehrmals an den Rand des Bankrotts gedrängt werden. Nach einer Geschäftsreise in die USA Mitte der 1950er-Jahre erkannte Hiroshi, dass der Konzern als Kartenhersteller die Grenzen seines Erfolgs erreicht hatte. Wollte die Firma weiterbestehen, mussten dringend neue Geschäftsfelder erschlossen werden! Hiroshi benannte den Betrieb abermals um – diesmal schlicht in Nintendo Co., um in der Öffentlichkeit nicht länger nur als Spielkartenhersteller wahrgenommen zu werden und sich möglichst vielen neuen Ideen zu öffnen. Und hier machte Nintendo keine Gefangenen: Nach einer erfolgreichen Kooperation mit Disney versuchten sich die Japaner unter anderem an Fertiggerichten auf Reisbasis, Fernsehkanälen, Taxiunternehmen, Staubsaugern und sogar an Stundenhotels. Als überlebensfähig erwies sich von all diesen Experimenten jedoch nur ein einziges: Plastikspielzeug! Doch dieser Markt war im Japan der 60er-Jahre extrem hart umkämpft und Nintendo zu dieser Zeit nicht nur ein relativ kleiner Mitbewerber inmitten der übermächtigen Konkurrenz, sondern durch die vielen geschäftlichen Fehlinvestitionen auch finanziell stark angeschlagen – bis Hiroshi Yamauchi eines Tages das selbst gebaute Spielzeug eines seiner Fabrikingenieure auffiel. Bei dieser Do-it-yourself-Konstruktion handelte es sich um einen ausfahrbaren Arm, mit dem man weit entfernte Gegenstände greifen konnte. Begeistert von dem ausgesprochen unterhaltsamen Prototypen, bat Yamauchi dessen Erfinder, sein Produkt für Nintendo in Serie zu produzieren und auf den Markt zu bringen. Der Titel des Spielzeugs? Ultra-Hand! Der Name des Ingenieurs? Gunpei Yokoi! Das Resultat? Einer der größten und wichtigsten Erfolge in Nintendos Firmengeschichte! Gunpei Yokoi rettete damit Nintendo im Jahr 1965 praktisch ein- und eigenhändig vor dem möglichen Aus – und es sollte bei Weitem nicht sein letzter Geniestreich gewesen sein. Neugierig geworden? Dann freut euch schon mal auf die nächste N-Zone – dort erwartet euch im zweiten Teil unseres Specials unter anderem der Love-Tester und ein legendärer Baseballschläger! ■ **Benjamin Kegel**

DANK JE WEL, ERIK!

Habt ihr euer Smartphone zur Hand? Dann startet schon mal euren QR-Scanner, zum Beispiel Google Goggles! Kein Smartphone? Macht auch nix!

An dieser Stelle ein riesiges Dankeschön an Erik V. aus den Niederlanden, ohne Zweifel einer der größten Experten rund um Nintendos Geschichte und stolzer Besitzer eines Privatmuseums. Besucht unbedingt seinen grandiosen Blog (www.beforemario.com) oder seine Facebook-Seite unter facebook.com/beforemario – gerne auch durch Einscannen des QR-Codes nebenan. Alle Bilder © Erik V. & beforemario.com.

Und hier haben wir sie: Gunpei Yokois Ultra-Hand, der plastikgewordene Retter von Nintendos Spielzeug-Vergangenheit! Unten seht ihr die kultige Verpackung der australischen Version – beide erschienen 1966.

Bei dem Nintendo Companion aus dem Jahr 1965 handelte es sich um ein Funksprechgerät – wer genau hinsieht, kann auf der Verpackung und dem Gehäuse das damalige Pik-Firmensymbol Nintendos erkennen.

◀ Der beinahe unaussprechliche Name des allerersten *Assassin's Creed*-Helden lautet – aufgepasst! – Altaïr ibn-La'Ahad.

▼ In Teil 2 sowie *Brotherhood* und *Revelations* schlüpft ihr in die Haut des italienischen Charmeurs Ezio Auditore da Firenze.

ASSASSIN'S CREED
EIN MÖRDERISCHER ERFOLG

Die Assassinen-Abenteuer sind zwar nicht wirklich retro, aber innerhalb der Spieler-Gemeinde bereits eine Legende. Darum werfen wir hier einen Blick auf die bisherigen Titel der Reihe!

Am 31. Oktober erscheint mit *Assassin's Creed IV: Black Flag* der neueste Ableger der Serie – auch für Wii U. Grund genug für uns, einen Blick zurück zu werfen auf die bisherigen Spiele der Erfolgsreihe. Auch die weniger bekannten Handheld-Teile vergessen wir dabei nicht. Viel Spaß beim Lesen!

Lukas Schmid

▲ Wie auch bei Altaïr ist Ratonhnhaké:tons Name fast unaussprechlich – weshalb er den Assassinen-Namen Connor erhält.

ASSASSIN'S CREED

ERSCHIENEN: 2007

Teil eins der Serie spielt im Israel des 12. Jahrhunderts, zur Zeit des dritten Kreuzzugs. Ihr übernehmt die Kontrolle über den jungen, ungestümen Assassinen Altaïr, der nach einer verpatzten Mission erneut die Ränge des Assassinen-Ordens nach oben klettern muss, indem er eine Reihe von Attentaten ausführt. Der Clou: schon früh im Spiel erfahrt ihr, dass Altaïrs Abenteuer nur im Kopf von Serien-Protagonist Desmond Miles stattfindet, der mithilfe einer Maschine namens Animus die Erinnerungen seiner Vorfahren erforschen kann. Das Gameplay zeigt bereits die Grundzüge dessen, was die Serie auszeichnet, bietet aber abseits der Hauptmissionen nur wenig Abwechslung. Retrospektiv betrachtet fühlt sich der erste Ableger der Reihe wie ein unterhaltsamer Prototyp für die wesentlich besseren Nachfolger an. Das zeigt sich besonders an der leeren Spielwelt, in der ihr nichts zu tun habt außer eine Handvoll Fahnen einzusammeln und eine sehr geringe Menge an Nebenaufgaben zu absolvieren. Unterhaltsam ist der Titel trotz allem.

Faule Haut: Im ersten *Assassin's Creed* lernen wir den Animus kennen, mit dessen Hilfe Serien-Protagonist Desmond Miles die Erinnerungen seines Vorfahren Altaïr erforschen kann.

Klettermaxe: Schon im ersten Teil sind die verschiedenen Städte frei erkundbar. Abseits der Hauptmissionen habt ihr jedoch, abgesehen von versteckten Flaggen, nur sehr wenig zu entdecken.

ASSASSIN'S CREED II

ERSCHIENEN: 2009

Der italienische Stiefel: Ezio verfügt im Kampf über mehr Moves als Altaïr. Zudem darf er abseits der Story Unmengen an Nebenmissionen absolvieren.

Assassin's Creed II bietet das, was Fans sich schon vom ersten Teil erhofft hatten: Eine riesige, offene Welt, zig Nebenmissionen und mehr Individualisierungs-Möglichkeiten, etwa durch verschiedene Kostüme und Waffen. Die Story, die einerseits Desmonds Flucht vor dem bösen Templer-Orden und andererseits die Rache des neuen Protagonisten Ezio für den Mord an seinem Vater umfasst, ist zudem ausgesprochen spannend. Die Toskana als neuer Handlungsort erweist sich als sehr abwechslungsreicher Spielplatz voller kleiner Details. Besonders cool: Sammelt ihr genug Geld in den Missionen, dürft ihr euer „Hauptquartier", das Städtchen Monteriggioni, immer weiter ausbauen und dafür etwa billiger bei Händlern einkaufen. Außerdem ist *Assassin's Creed II* wohl das einzige Spiel, in dem ihr dem Papst als Endgegner (!) gegenübertretet.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

ERSCHIENEN: 2010

Hoch hinauf: Um Rom zu erobern, müsst ihr die bewachten Türme in den verschiedenen Bezirken erklimmen. Das ist manchmal echt herausfordernd!

Nach dem riesigen Erfolg von Teil zwei beginnt mit *Brotherhood* Ubisofts jährliche Update-Politik bezüglich der Serie. Erneut in Gestalt von Ezio, verschlägt es euch erstmals in nur eine einzige Stadt, nämlich Rom. Diese ist aber wesentlich größer als die Gebiete aus den Vorgängern. Ezio, nach einem Angriff auf Monteriggioni all seiner Besitztümer beraubt, baut in der italienischen Hauptstadt den angeschlagenen Assassinen-Orden wieder auf, während Desmond weiterhin auf der Flucht vor den Templern ist. Als Ezio seid ihr nun nicht mehr alleine unterwegs, sondern baut euch eine kleine Armee von treuen Hilfs-Meuchelmördern auf, die euch im Kampf per Tastendruck zur Seite stehen. Abseits der Kampagne dürft ihr nun auch im Online-Multiplayer in einer Art virtuellem Räuber-und-Gendarm-Spiel fröhlich vor euch hin morden.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

ERSCHIENEN: 2011

Graue Eminenz: Ezio ist in *Revelations* älter und etwas weiser als in den Vorgängern. Sein Ziel ist es, mehr über seinen Vorfahren Altaïr herauszufinden.

Ein letztes Mal muss Ezio noch ran: Im fortgeschrittenen Alter verschlägt es den Assassinen in *Revelations* nach Konstantinopel, wo er sich auf die Suche nach den Schlüsseln zur Bibliothek Altaïrs macht. An vorgegebenen Stellen übernehmt ihr die Kontrolle über den legendären Meister-Assassinen selbst und erfahrt mehr darüber, was nach den Ereignissen des ersten Spiels vorgefallen ist. Währenddessen liegt Desmond nach einem schrecklichen Zwischenfall im Koma und muss eine Möglichkeit finden, wieder aufzuwachen. Konstantinopel erweist sich durch die abwechslungsreiche Architektur als würdiger Assassinen-Spielplatz.

ASSASSIN'S CREED III

ERSCHIENEN: 2012

Ausblick: Ein Fokus des Spiels liegt auf der Erforschung der naturbelassenen Landschaften. Hier klettert Connor genauso versiert wie an Hauswänden.

Trotz der jährlichen Updates ist dies der erste „richtige" Nachfolger nach *Assassin's Creed II* aus dem Jahre 2009. Nun nämlich wird Fan-Favorit Ezio durch Connor, einen Halb-Indianer, abgelöst. Auch hinsichtlich der Epoche und des Ortes wird Neuland betreten: Vor und während der amerikanischen Revolution schlägt sich Connor sowohl durch unberührte Landschaften als auch durch Städte wie Boston oder New York. Desmond macht sich derweil auf, das Geheimnis einer lange verschollenen Götter-Zivilisation zu erforschen. Für Wii-U-Spieler ist Teil drei übrigens der erste Ausflug in die spannende *Assassin's-Creed*-Welt!

DER KLEINE MORD FÜR ZWISCHENDURCH

Neben den Haupt-Teilen der Serie existieren auch die beiden DS-Abenteuer *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* und *Assassin's Creed II: Discovery*, der PSP-Ableger *Assassin's Creed: Bloodlines* sowie das PS-Vita-Spiel *Assassin's Creed III: Liberation*. In den DS-Meuchlern übernehmt ihr in 2D-Perspektive die Kontrolle über Altaïr respektive Ezio. Trotz der neuen Ansicht bleibt das Gameplay der Hauptteile weitestgehend erhalten. *Bloodlines* geht noch einen Schritt weiter und bringt ein vollwertiges 3D-Assassin's Creed auf den kleinen Bildschirm. Durch den fehlenden zweiten Analogstick erweist sich das Klettern durch die Stadt, abermals in der Gestalt von Altaïr, jedoch als recht mühsam. Das bisher beste Assassinen-Abenteuer für unterwegs ist ohne Frage *Liberation*, welches fast ohne Kompromisse gegenüber den Konsolen-Teilen auskommt. Als weiteres Novum wird mit Aveline de Grandpré eine völlig neue Protagonistin eingeführt, die, chronologisch kurz vor den Ereignissen von Teil drei, ihr mörderisches Talent unter Beweis stellt. Abseits dieser Spiele existieren zudem diverse Browser- und Smartphone-Teile der Reihe.

Abwärts: Trotz der 2D-Ansicht bleiben in *Assassin's Creed II: Discovery* viele Gameplay-Standards der Hauptspiele erhalten. So könnt ihr etwa heimlich Gegner von Kanten ziehen.

Mörderbraut: In *Liberation* schlagt und bewegt ihr euch in Gestalt eines völlig neuen – und erstmals weiblichen – Assassinen-Azubis durch das New Orleans des späten 18. Jahrhunderts.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 10/1998

V-RALLY 64 (N64)

ROGUE SQUADRON (N64)

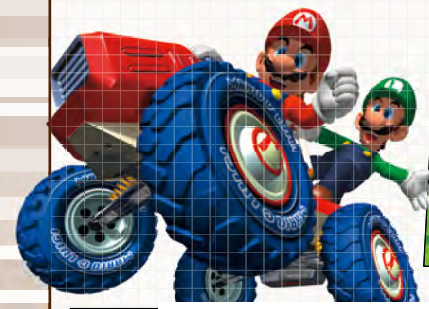
1080°SNOWBOARDING (N64)

V-Rally 64, die heiß ersehnte Umsetzung des Playstation-Rennspielhits ziert als Hauptthema das Cover der 15 Jahre alten N-ZONE-Ausgabe. Doch leider war die Vorfreude auf den Infogrames-Racer nicht berechtigt: Nach Erscheinen entpuppte sich das Spiel allenfalls als mittelmäßiges Rennspielchen, das technisch schwach war, aber immerhin durch seinen gewaltigen Umfang punkten konnte.

V-Rally 64 geriet daher schon bald in Vergessenheit – ganz im Gegensatz zu den beiden anderen groß in der N-ZONE 10/98 vorgestellten Games: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und *Star Wars: Rogue Squadron*, die vielen Spielern auch heute noch in bester Erinnerung geblieben sind. Im Testteil hat sich die neu aufgestellte Redaktion *1080° Snowboarding*, *Gex 64* und *Bomberman Hero* für das N64 vorgeknöpft–im Importtest wurde *Pokémon Stadium* unter die Lupe genommen. Das Thema, das wohl die meisten N64-Spieler damals beschäftigt hat, war jedoch das Expansion Pak, mit dem man dem N64 in Sachen Grafik noch etwas auf die Sprünge helfen konnte und das Grundvoraussetzung für kommende Hits wie *The Legend of Zelda: Majora's Mask* oder *Donkey Kong 64* war.

AUSGABE 10/2003

Wow – in der 10 Jahre alten Ausgabe berichtete die Redaktion über eine ganze Menge genialer Games – als Hauptmotiv auf dem Cover diente beispielsweise *Mario Golf*, das für Nintendos Spielewürfel mit 85 Prozent im Mehrspielermodus als Importversion getestet wurde. Doch damit nicht genug: *Soul Calibur 2* erreichte auch im PAL-Test auf dem Gamecube stolze 90 Prozent, das GBA-RPG *Golden Sun 2* kam immerhin auf 89 Prozent. Weitere Highlights in der N-ZONE 10/2003 sind Vorschauberichte zu *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, dem Gamecube-Debüt der Reihe, *Metal Gear Solid: Twin Snakes*, *Need for Speed: Underground* und allen voran *Mario Kart: Double Dash!!*. Aber auch kleinere Reihen wie *Harvest Moon* waren in der 10 Jahre alten Ausgabe vertreten. Als kleines Schmankerl für alle *Pokémon*-Fans hatte die Redaktion damals eine umfangreiche Komplettlösung zu den GBA-Teilen *Rubin* und *Saphir* und obendrein noch Endgegnerstrategien für Capcoms glückloses *P.N.03* im Angebot. Im Newsteil wurde zudem über die Games Convention in Leipzig berichtet, die damals 92.000 Besucher vorweisen konnte – verglichen mit den über 340.000 Besuchern der diesjährigen Gamescom ein nahezu niedlicher Wert!



MARIO GOLF (GAMECUBE)

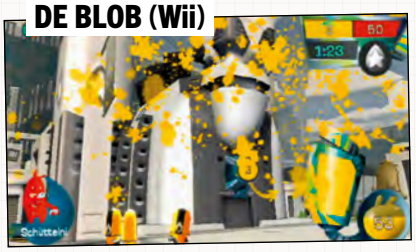
MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GAMECUBE)

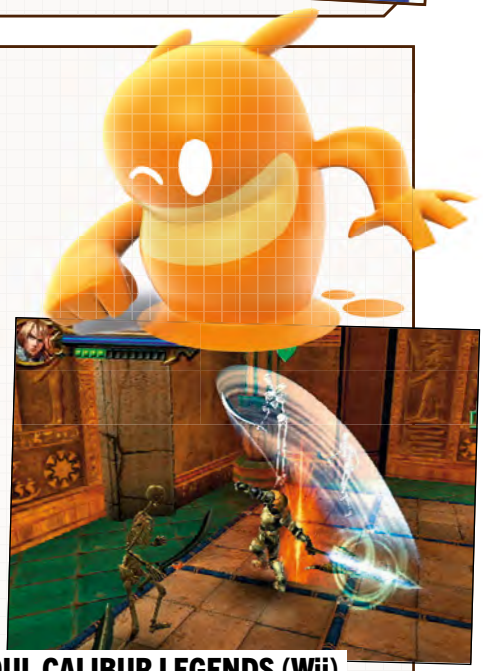
METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES (GAMECUBE)

AUSGABE 10/2008

WARIO LAND: SHAKE DIMENSION (Wii)

DE BLOB (Wii)





SOUL CALIBUR LEGENDS (Wii)

Mit der Ausgabe 10/2008 erwartete unsere Leser eine kleine Überraschung: Die N-ZONE erstrahlte erstmals im neuen Look! Auf Basis dessen hat sich im Laufe der Jahre unser aktuelles Design entwickelt, auch wenn man man diese Herkunft mittlerweile womöglich nicht mal mehr auf den zweiten oder dritten Blick erkennt. Das farbenfrohe Cover der mittlerweile 5 Jahre alten Ausgabe zierte Mario-Erzfeind Wario, das dazu passende Spiel *Wario Land: Shake Dimension* verpasste im Wii-Test mit 83 Prozent knapp unsere Hit-Auszeichnung. Ganz im Gegenteil zu dem farbenfrohen und witzigen *de Blob*, das Kollege Stange mit beachtlichen 87 Prozent bewertete. Weniger erfreulich schnitt *Soul Calibur Legends* im Test für die Wii ab: Nachdem der zweite Teil 5 Jahre zuvor auf dem Gamecube satte 90 Prozent erreichte, langte es diesmal nur für schlappe 65 Prozent für das Beat 'em Up. Der Vorschauteil hatte keine besonderen Highlights außer zwei Sonic-Titeln zu bieten. Viel spannender aus heutiger Sicht is daher die Reportage zu den vielen mittelprächtigen Casual-Games für Wii und DS, die entstand, nachdem die Redaktion überraschend viel Feedback seitens der Leser als Reaktion auf die kritische Betrachtung der damaligen Casual-Spiele-Flut bekommen hat. 5 Jahre später ist diese weitgehend abgeebbt und die Publisher überlegen sich zweimal, was sie uns so anbieten.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

PIKMIN 3

Wii U Wir haben die Masterpläne für die schwersten Bosse und wertvolle Tipps für *Pikmin*-Anführer!

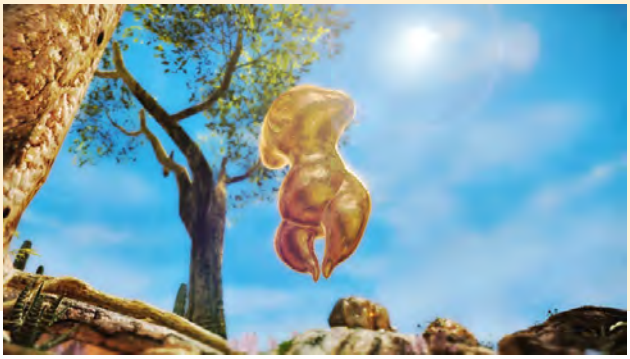
Der Schlammstampfer hat nicht nur gefährliche Hufe, sondern ist gerade an diesen verletzlich. Blaue Pikmin eignen sich hier am besten zur Attacke.

Habt ihr den Kristall auf seinem Rücken zerstört, legt ihr seinen echten Schwachpunkt frei. Vor der Zunge müsst ihr euch hüten. Flugpikmin sind hier eine gute Wahl.

Der wohl schwierigste Boss im Spiel ist gar nicht so hart, wie er zunächst aussieht. Die Rede ist vom Schlammstampfer, der im Prinzip aussieht wie ein riesiger Fels mit Beinen. Ihr erweckt das Ungetüm, indem ihr mit Fels-Pikmin den Kristall auf seinem Rücken beschädigt. Sobald er aufgestanden ist, fängt er an, euch zu attackieren, und ist in der Lage, eure Pikmin-Armee mit vernichtenden Angriffen stark zu dezimieren. Im Prinzip ist der Schlammstampfer vor allem dann gefährlich, wenn eure Pikmin unter ihn geraten, wenn er einen Bodyslam ausführt oder sie unter seine enormen hufartigen Füße kommen. Erste Regel im Kampf gegen den Koloss ist also, sich ihm stets mit Vorsicht zu nähern, da er unbedachtes Vorgehen viel verheerender bestraft als andere Gegner. Da er mit seinem enormen Gewicht tiefe Pfützen im Schlamm bildet, in denen die Pikmin ertrinken können, empfiehlt es sich zunächst, mit blauen Pikmin seine verletzlichen Füße anzugreifen. Während der Attacke kann er die angreifenden Pikmin übrigens nicht zertrampeln. Ist er zu Fall gebracht, schmeißt ihr alle verfügbaren Felspikmin auf den Kristall, der sich auf seinem Rücken befindet. Nach einiger Zeit legt ihr auf diese Weise eine Art Venus-Fliegenfalle frei. Jetzt wird's gefährlich. Es stellt sich heraus, dass der Schlammstampfer über eine 360° drehbare Zunge verfügt, die zahlreiche Pikmin auf einen Schlag töten kann (bis zu 30 auf einmal). Befindet ihr euch also auf dem Rücken des Ungetüms, müsst ihr auf die Haube achten, aus der die Pflanze wächst. Wenn ihr seht, dass sie sich leicht anhebt, müsst ihr eure Truppe sofort (!) zurückpfeifen, wenn ihr keine schweren Verluste erleiden wollt. Dadurch werdet ihr zwar nur jeweils Sekunden in das Zerstören der Pflanze investieren können, doch verliert ihr mit etwas Glück gar keine Pikmin. Übrigens kann der Einsatz der richtigen Pikmin gerade diesen Kampf stark vereinfachen. Der beste Weg, den Giganten zu besiegen, ist ab jetzt nämlich, weiterhin blaue Pikmin zu nutzen, um ihn in die Knie zu zwingen und Flugpikmin einzusetzen. Die rosafarbenen Flattermänner sind nämlich davor gefeit, von der Zunge aufgeschleckt werden zu können. Im Idealfall besteht eure Truppe für diesen Kampf also aus lediglich blauen und fliegenden Pikmin. Damit sollte der – im wahrsten Sinne des Wortes – harte Brocken gar nicht mehr so schwierig zu besiegen sein.

ENDBOSS-TAKTIK

Der finale Endgegner ist eine bizarre Lebensform und bedarf so gesehen gar keiner so ausgebufften taktischen Meisterleistung. Achtet lediglich darauf, dass ihr bis zum Endkampf massig Felspikmin in eurer Zwiebel gelagert habt und lasst alle anderen Formen der treuen Helferlein einfach in selbiger. Mit nichts anderem als den panzerknackenden Felspikmin macht ihr euch nun auf in die Entscheidungsschlacht und bewerft den goldenen Fiesling beständig mit euren steinigen Kämpferlein. Elementattacken weicht ihr lediglich aus. Daneben gilt es nur darauf zu achten, die Würfel zu zerstören, die er baut!



ETRIAN ODYSSEY IV

3DS Umfangreiche Tipps für den Einstieg in diese knifflige RPG-Perle!

AUSGEGLICHENES TEAM
Eine Truppe aus fünf gleichen Figuren wird schnell an ihre Grenzen stoßen. Daher ist es wichtig, dass ihr für jede Situation die passende Charakterklasse zur Verfügung habt. Für den Anfang bietet sich die folgende Zusammenstellung mit dazu erläuterten Schwerpunkten an:

LANDSKNECHT
Der anfängliche Damage Dealer, mit dem ihr hauptsächlich draufhaut. Kann nützliche Link-Skills erlernen, die Feuer-, Eis- oder Blitz-Schaden verursachen. Abhängig davon, welche Zauber euer Runemaster erlernen soll, könnt ihr mit dem Landsknecht ein breites Spektrum abdecken, um jede Schwäche des Gegners ausnutzen zu können. Da er vergleichsweise wenige Magiepunkte (TP) zur Verfügung hat, solltet ihr die Link-Skills gezielt einsetzen. Sinnvolle Upgrades sind Improved Link, Power Boost und Link Mastery.

FORTRESS
Der Panzer in eurer Truppe. Stets mitten an vorderster Front, ist es die Aufgabe der Fortress-Klasse, die Aufmerksamkeit vom Gegner auf sich zu lenken und schwächere Kameraden zu schützen. Daher ist es sinnvoll, die Fähigkeiten Taunt, Iron Wall und Party Shield aufzuleveln. Element-Guard ist ebenfalls sehr nützlich. Als Sub-Class bietet sich später der Dancer an. Dadurch erhaltet ihr Zugriff auf passive Talente wie Fan Dance oder Speed Boost, die eure Ausweich-Werte drastisch erhöhen. Im Zusammenspiel mit einer stark ausgebauten Defensive für den Gegner fast unüberwindbar.

RUNEMASTER
Zusammen mit dem Landsknecht hauptverantwortlich für den angerichteten Schaden, muss der Einsatz vom Runemaster wohlüberlegt sein, da anfangs noch wenige TP verfügbar sind. TP Boost, Runic Guidance und Rune Mastery sind unabhängig von eurer Elementar-Auswahl für jeden Punkt dankbar. Zwei stetig ausgebaute Kategorien sind über den gesamten Spielverlauf weg sehr empfehlenswert. Mit Runic Gleam sowie Ice, Fire oder Volt Rune kann der Schaden noch erhöht werden, benötigt aber zwei Runden Vorbereitungszeit.

MEDIC
Mit dem Medic steht oder fällt eure Truppe, da nur er in der Lage ist, seine Teamkameraden frisch zu halten, ohne viel Geld in Heil-Items zu investieren. Mehr als vier bis fünf Punkte in Healing, Line Heal und Refresh braucht es zunächst auch gar nicht. Auch Revive solltet ihr erst einmal bei fünf Punkten belassen, da dies absolut ausreicht, um besiegte Charaktere eurer Partie wieder komplett aufzumöbeln. Sinnvolle Sub-Class: Sniper. Solange niemand verarztet werden muss, kann der Medic so aus der zweiten Reihe mit einem Bogen gut Schaden anrichten.

DANCER, SNIPER ODER DOCH NIGHTSEEKER?
Das fünfte Mitglied eurer Start-Partie kann entweder ein Nightseeker, ein Sniper oder ein Dancer sein. Ersterer bietet euch Zugriff auf Fertigkeiten, um einzelne Gegner mit Status-Veränderungen zu schwächen. Greift ihr diese dann an, kann der Nightseeker mit kritischen Treffern hohen Schaden anrichten. Sniper zielen in dieselbe Kategorie, setzt seinen anfänglichen Fokus aber auf das Ausschalten von Magie- oder Angriffsfertigkeiten des Gegners und haben ähnlich gute Chancen, kritische Treffer zu landen. Dancer hingegen haben ganz akzeptable Heil-Eigenschaften, wenn auch nicht so ausgereift wie beim Medic, und können mit diversen Tänzen eure Gruppe für mehrere Spielzüge lang buffen.

NIEMALS OHNE AUS DEM HAUS GEHEN
Sobald ihr tiefer in die Verliese vordringt und noch keine Abkürzungen gefunden habt, müssen ein bis zwei Nectar sowie ein Ariadne Thread stets im Gepäck dabei sein. Schnell kann es passieren, dass euer Heiler ausgeschaltet wird oder sämtliche TP eurer Truppe verbraucht sind. Wer dann nicht schnell in die schützende Stadt kommt, sieht sich der Gefahr eines Game Over ausgesetzt. Dank eines Ariadne Thread kommt ihr sofort nach Hause. Diese 100 en (spielinterne Währung) sind daher immer sinnvoll angelegt.

ÜBERLEGT DURCHS LABYRINTH GEHEN
Wenn ihr auf gefährliche FOEs trefft, ob nun Dungeon oder Weltkarte, solltet ihr kurz innehalten. Gegner in *Etrian Odyssey* bewegen sich nur dann, wenn ihr ebenfalls einen Schritt tut. Für einen Rückzug ist es also nie zu spät. Mithilfe der Schultertasten könnt ihr auch Seitwärtsschritte machen. Prima geeignet, um Wände auf der Suche nach Geheimgängen abzuklappern, ohne euch stets zur Seite drehen zu müssen. Habt ihr das Gefühl, ihr müsst euch ein paar Levels aufstufen, legt ihr auf der Karte einfach vier Auto-Move-Pfeile an und aktiviert diese. Schon läuft eure Truppe im Kreis und trifft nach kurzer Zeit auf Gegner, die euch nur zu gerne mit Erfahrungspunkten versorgen.

MACH MAL PAUSE!
Wenn ihr das Gefühl habt, mit der aktuellen Punktevergabe bei den Skills eines Charakters nicht zufrieden zu sein, sollte ihr in der Explorers Guild die Rest-Funktion ausnutzen. Dadurch stuft ihr eure gewählte Figur um zwei Levels runter, dürft dafür aber noch mal alle Fertigkeitspunkte neu verteilen. Die Maximalstufe beträgt im normalen Spieldurchgang 70. Erst wenn ihr im Anschluss die drei optionalen Boss-Drachen besiegt, bekommt ihr jeweils zehn zusätzliche Level-Aufstufungen.

GAME OVER IM ANFLUG
Apropos Drachen: Je länger ihr auf der Weltkarte herumfliegt, desto wahrscheinlicher ist es, dass einer der Drachen angeflogen kommt und Jagd auf euch macht. Die Chance, dass dies in ein Game Over mündet, sobald er euch erreicht, ist ziemlich hoch. Daher gilt es, so schnell wie möglich den nächsten Ausgang in Form eines Dungeons oder Teleporters anzufliegen. Schon unmittelbar danach ist die Gefahr sprichwörtlich verflogen und ihr könnt dort weitermachen, wo ihr aufgehört habt.

RICHTIGES BURSTEN
Unabhängig eurer gewählten Charakterklassen könnt ihr Burst-Fertigkeiten einsetzen und bei diesen frei bestimmen, welche ihr verwenden wollt. Für ausgeteilte und kassierte Treffer lädt sich am rechten Rand des Kampf-Bildschirms eine Anzeige mit insgesamt fünf Balken auf. Einige Burst-Aktionen brauchen nur einen Balken, andere drei bis vier. Extrem nützlich für geschwächte Medic- und Fortress-Helden ist Calm Breath, durch die ihr sofort zu Rundenbeginn viel Lebensenergie wiederbekommt. Ice Coffin oder Flame Wall können, sofern von einem Charakter mit hohen Tec-Werten, großen Schaden anrichten, wenn ihr damit den Schwachpunkt eines Monsters trefft. Sehr gut zum Aufleveln geeignet ist Holy Gift, wodurch ihr am Ende eines Kampfes mehr Erfahrungspunkte erhaltet. Aktiviert ihr dies bei einem Kampf mit einem seltenen Gegner, die golden aufleuchten, könnt ihr so gleich die fünffache Menge der normalen Punkte bekommen.

GUT GESTÄRKT ÜBER DEN WOLKEN
Auf der Weltkarte könnt ihr öfters Tierherden, Fischschwärme oder Gemüsefelder finden. Das Zeug lässt sich nicht nur in der Stadt verkaufen, es hat noch einen weiteren Nutzen: Vor dem Betreten eines Dungeons kann das Futter verzehrt werden, wodurch ihr kurzfristige Boni wie erhöhte Werte oder eine verbesserte Drop-Rate bei gefundenen Items erhaltet. Durchaus eine Überlegung wert, wenn ihr zum nächsten Boss marschiert.

SAMMLUNGSAUFLÖSUNG

Wer ein paar alte Ausgaben der N-ZONE sucht, könnte hier glatt fündig werden!

Hallo werte Herrschaften!
DIe N-ZONE gehörte viele Jahre lang zu meiner monatlichen Standardausstattung, jedoch ist bei mir Gaming als Hobby deutlich zurückgegangen. Und weil es zu schade ist, meine N-ZONE-Sammlung einfach so wegzuwerfen, wollte ich vorher die Möglichkeit einräumen, dass irgendjemand, der darin vielleicht mehr Nutzen sieht als ich, sich die Ausgaben greifen kann. Komplett kostenlos natürlich. Hier ein Überblick zu den Heften, die ich loswerden will:

N-ZONE von Ausgabe 01/2001 bis 07/2009
Die Hefte sind so weit unbeschädigt, haben nur übliche Gebrauchs- und Lagerspuren (hier und da mal eine geknickte Seite oder ein kleiner Riss).
Folgende Hefte fehlen: 02/2001, 04/2001, 09/2001, 09/2002, 07/2006, 12/2007, 03/2008, 05/2008, 09/2008, 10/2008, 11/2008
Außerdem, falls jemand Interesse hat, Club Nintendo vollzählig von 02/2000 bis 04/2002.
Ebenso für Interessierte die alte big.N (später Ngames) von 02/2002 bis 02/2004
Davon fehlen folgende Hefte: 03/2002, 04/2002, 05/2002, 07/2002

Die Ausgaben sind umsonst abzugeben, jedoch ist kein Versand möglich, auch keine einzelnen Hefte, das wäre nerviger Aufwand. Also kommt das Angebot nur für Selbstabholer infrage (ich wohne in Krefeld in NRW). Bitte schreibt an die E-Mail-Adresse: M-Fox@gmx.de
Anschließend können weitere Details besprochen werden. Ich werde noch zwei Monate mit einer eventuellen Entsorgung warten.
Liebe Grüße, Marc

N-ZONE: Hallo Marc und Danke für dein Angebot, die Hefte zu verschenken. Wir finden es natürlich schade, dass dein Interesse am Gaming-Hobby abgenommen hat, aber wenigstens können sich interessierte Leser nun einige deiner antiken Ausgaben krallen!

Unser Leser Marc möchte seine umfangreiche N-ZONE-Sammlung verschenken.

POKÉMON-BANK-GEBÜHR?

Den Pokémon-Direct-Stream vom 04. September haben wir uns gemeinsam mit euch angesehen – und waren ebenso wie ihr überrascht von der Aussage Nintendos, dass der Pokémon-Bank-Service (siehe Seite 13) nicht nur kostenpflichtig, sondern sogar mit einer Jahresgebühr versehen sein wird. Keine fünf Minuten später ging es sowohl auf Nintendos Streaming-Seite als auch in unseren Foren heiß her! Wir können euch gut verstehen: Der Bank-Service ist eine feine Sache – und genau das macht ihn auch kostenpflichtig. Durch das Registrieren derart vieler Pokémon weltweit muss Nintendo gigantische Datenmengen nicht nur speichern, sondern auch dauerhaft pflegen; daher auch die andauernden Kosten. Trotzdem … als Nintendo-Spieler muss man sich an Gebühren erst mal gewöhnen!

3DS-GEMÄLDE

Hallo N-ZONE-Team!
Die Spiele auf die ich mich aktuell am meisten freue sind *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* und *Pokémon X* (der Oktober wird mich noch arm machen, denn es kommen ja so viele gute Spiele raus).
Mein Vorschlag für den Ideen-Wettbewerb ist: „Nimm sofort das Ding von mir weg, sonst lernst du mich richtig kennen“, ich würde mich freuen wenn er genommen wird.
Ich lese eure Zeitschrift noch gar nicht so lange, aber ich finde sie wirklich toll und kann euch nur sagen: Macht weiter so! Für mich als etwas älteren Nintendo-Spieler (ich bin 17 Jahre alt) ist es schön, endlich auf ein so gutes Magazin gestoßen zu sein.
Mein großer Traum ist es schon lange, später vielleicht selber mal Spieletester zu werden, allerdings schätze ich, dass dafür vermutlich mein sprachliches Talent nicht ausreichen wird. Aber manchmal lohnt es sich zu träumen und vielleicht geht eines Tages dieser Wunsch wirklich in Erfüllung.
Außerdem befindet sich noch ein Bild von Wario im Anhang, welches ein Freund von mir, namens Cedric, vor ein paar Monaten auf meinem 3DS gemalt hat. Er würde sich bestimmt riesig freuen, wenn ihr dieses in der nächsten Ausgabe der N-ZONE veröffentlicht. Leider bin ich nicht mit solch großartigem Zeichentalent gesegnet, aber es kann halt auch nicht jeder ein herausragender Künstler sein. :)
Liebe Grüße, Tobias

N-ZONE: Hallo Tobias, wir freuen uns auch schon auf die tollen neuen Games im Oktober! Leider hat es dein Vorschlag zum Ideen-Wettbewerb nicht in die Endausscheidung geschafft, aber trotzdem herzlichen Dank für deinen Sprechblasentext. Dein sprachliches Talent ist doch gar nicht schlecht, also immer schön weiterträumen und daran arbeiten, deine Träume in die Realität umzusetzen! Das Bild von Cedric haben wir abgedruckt, vielen Dank dafür!

NINTENDO IST ÜBERALL

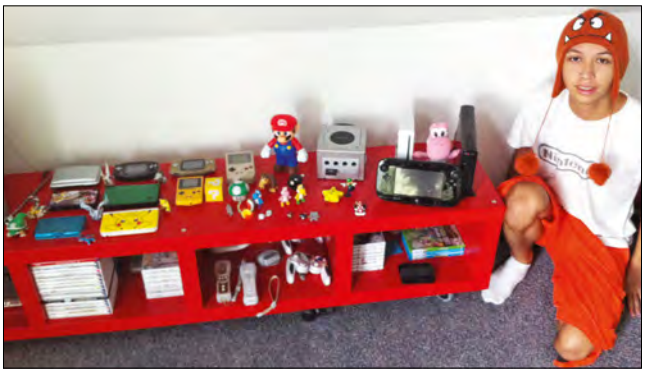
Hallo liebes N-ZONE-Team!
Erst mal: Ihr seid sehr gut, und nun zu meinem eigentlichen Thema. Als ich gestern in der Stadt war und vor einer Tui-Filiale stand, fiel mir ein Plakat auf, von dem ich ein Foto gemacht und der E-Mail angefügt habe (siehe rechts).
Außerdem hätte ich eine Frage: Was ist mit dem neuen *The Legend of Zelda* für Wii U, das vor geraumer Zeit auf der Electronic Entertainment Expo angekündigt wurde? Ich habe heute erst gelesen, dass Nintendo den Titel eigentlich auf der diesjährigen E3 hätte vorstellen wollen, aber dann doch nicht getan hat. Das wundert mich, weil in dem Artikel stand, dass das Spiel schon fast fertiggestellt wäre. Könntet ihr mir mit ein paar neuen Infos zum Thema aushelfen?
Mit freundlichen Grüßen,
Euer Leser Lars Büchle

N-ZONE: Zuerst mal Danke für das „Olimar-Bild"! Uwe hat sich gleich doppelt gefreut, dass neben dem *Pikmin*-Helden auch seine Lieblingsautomarke (Golf GTI) auf dem Plakat verewigt wurde. Und nun zu deiner Frage: Leider hält sich Nintendo momentan äußerst bedeckt, wenn es sich um das nächste *Zelda*-Abenteuer auf der Wii U dreht. Wir hoffen im Rahmen der Tokyo Games Show auf neue Erkenntnisse, die wir dann natürlich postwendend in der N-ZONE abdrucken werden!

ERSCHEINUNGSTERMIN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich habe gerade auf einigen Internetseiten gelesen, dass *Mario Golf: World Tour* erst 2014 erscheinen soll. In eurem Heft steht jedoch, dass es schon diesen Sommer veröffentlicht wird. Wurde das erst nach Redaktionsschluss bekannt gegeben oder stimmt die Meldung überhaupt nicht? Das würde mich wirklich interessieren, weil ich mich schon auf das Spiel gefreut habe. Würde mich sehr über eine Antwort freuen.
Ihr seid super! Manuel Stock

N-ZONE: Nach dem Redaktionsschluss der letzten N-ZONE-Ausgabe wurde der Erscheinungstermin von *Mario Golf: World Tour* leider auf 2014 verschoben. *Super Smash Bros.* und *Yoshi's New Island* sollen auch erst nächstes Jahr auf den Markt kommen.



NACHWUCHS

Hallo liebe N-ZONE!
Erst mal möchte ich euch sagen, dass eure Zeitschrift der Hit ist. Ich lese jede Ausgabe mit Genuss. Ich bin ein großer Nintendo-Fan, seit ich zum ersten Mal einen Game Boy in der Hand hatte. Mein Traum ist es, später, wenn ich erwachsen bin, bei Nintendo in Japan als Spieleentwickler zu arbeiten. Seit drei Jahren lerne ich auch Japanisch ;).
Ich habe für euch mal meine Nintendo-Sammlung fotografiert und würde mich freuen, wenn ihr das Bild in der nächsten N-ZONE veröffentlicht.

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

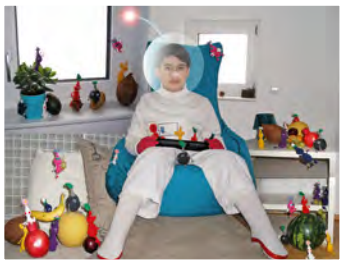
Diesmal ist – anlässlich seines Geburtstags – ein Mii des inzwischen 48-jährigen Charlie Sheen gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des dreisten Hollywood-Stars. Den Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 26. September 2013.

Mii
Justin

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii von Justin Bieber zu schicken. Die Jury empfand die Figur unseres Lesers Tobias Koschitzki als äußerst gelungen. Wenn ihr den Mii des jugendlichen Schlägers auf euren 3DS kopieren möchtet, empfehlen wir euch das Abknipsen des nebenstehenden QR-Codes! Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr möglichst originalgetreu als Olimar oder als einer der neuen Astronauten des Raumschiffs Drake (mit Helm, Handschuhen und allem Drum und Dran) verkleidet zu sehen seid. Außerdem soll man auf dem Bild erkennen können, wie ihr gerade eine Bande von Pikmins befehligt. Wie die Pikmins letztendlich das Foto bevölkern sollten, überließen wir eurem Ideenreichtum! Immerhin erreichten uns vier tolle Einsendungen, womit Uwes Wette als verloren gilt. Für diesen Fall verpflichtete sich Uwe, einen Tag lang – wie ein Pikmin – sämtliche Befehle der anderen Redaktionsmitglieder auszuführen.



DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die die folgende Aufgabe erfolgreich umsetzen:

1. Im Zuge des bald erscheinenden Remakes von *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* dreht sich bei unserer aktuellen Wette einmal mehr alles um Link und Prinzessin Zelda und wir wollen ein Foto von euch sehen, auf dem ihr entsprechend verkleidet seid!

2. Auf dem Bild sollten zwei Personen zu sehen sein, die als Link und Zelda verkleidet sind. Wenn ihr es irgendwie schafft, den Cell-Shading-Stil von *Wind Waker* aufs Foto zu bringen, würden wir uns ganz besonders freuen.

3. Im Hintergrund sollte – analog zum Spiel – bestenfalls ein Strand zu sehen sein. Im Notfall tut's aber auch ein Kinderplanschbecken im heimischen Garten …

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang als Seemann verkleidet zu arbeiten.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Diesmal lief die Sache für Uwe nicht rund, denn die vier Einsendungen reichten, um die Aufgabe erfolgreich zu meistern. So musste sich Uwe seiner Wettschuld stellen und als Pikmin Befehle entgegennehmen (oben rechts).

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 26. September 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag von unserem Leser Alexander Gähl hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der riesige Wal Jabun zu Link in seinem winzig kleinen Schiff in Größe einer Nussschale? Schickt eure Texte bis zum 26. September an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

SUMMER SLAM

In der N-ZONE-Superliga wurde ein neues Turnier gestartet! Gespielt wird diesmal *Super Smash Bros. Brawl*!
Alle wichtigen Infos zum Turnierverlauf haben wir euch direkt im Anschluss zusammengefasst.

1 Wie wir bereits in der letzten Ausgabe bekannt gegeben haben, wurde im Rahmen einer Umfrage innerhalb der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ der Wii-Titel *Super Smash Bros. Brawl* als Turnier-Favorit ermittelt. Demnach veranstalten wir gerade noch rechtzeitig zum ausklingenden Sommer einen fetten Summer Slam!

2 Da die Anmeldefrist am 8. September 2013 abgelaufen ist, wird eine Teilnahme nicht mehr möglich sein, wenn ihr diese Zeilen lest. Aber keine Sorge, wir veranstalten natürlich auch in Zukunft weitere Turniere in den unterschiedlichsten Games. Im Vorfeld des nächsten Turniers planen wir wieder eine Umfrage, damit ihr selbst entscheiden könnt, in welchem Spiel ihr euch messen möchtet. Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga“ vorbei und klickt auf „Gefällt mir“, ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die FB-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnierinfos versorgt.

3 Beim Summer Slam fungiert Robin Cheah als Turnier-Leiter. Robin hat bereits das letzte *MK7*-Turnier durch nützliche Regel-Vorschläge bereichert. Deshalb haben wir Robin gebeten, sich um die organisatorischen Aufgaben des *Super Smash Bros. Brawl*-Turniers zu kümmern und haben ihn nach seiner Zusage als leitendes Mitglied in die Supeliga aufgenommen.

4 In der letzten Ausgabe hat sich ein Fehler eingeschlichen. Wir forderten euch auf, bei der Anmeldung zum Turnier euren *Mario Kart 7*-Spielernamen unterhalb des entsprechenden Teilnehmer-Aufrufs zu posten. Das ist natürlich Quatsch, denn für ein *SSBB*-Turnier braucht man keinen *MK7*-Spielernamen, sondern den *SSBB*-Nickname und Freundescode.

5 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen.

FACEBOOK-SCHMANKERL

MINECRAFT-KUNSTWERK

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr natürlich auch interessante Videos oder witzige Bilder posten. Beispielsweise hat einer unserer talentierten Superliga-User ein Foto eines selbst gebauten *Minecraft*-Gumbas gepostet. Unsere Meinung: Eine klasse Arbeit wurde da abgeliefert! Wir freuen uns auf weitere coole Beiträge aller Art und wollen Bilder eurer kreativen Ergebnisse sehen!

TURNIERPAARUNGEN: 1. RUNDE

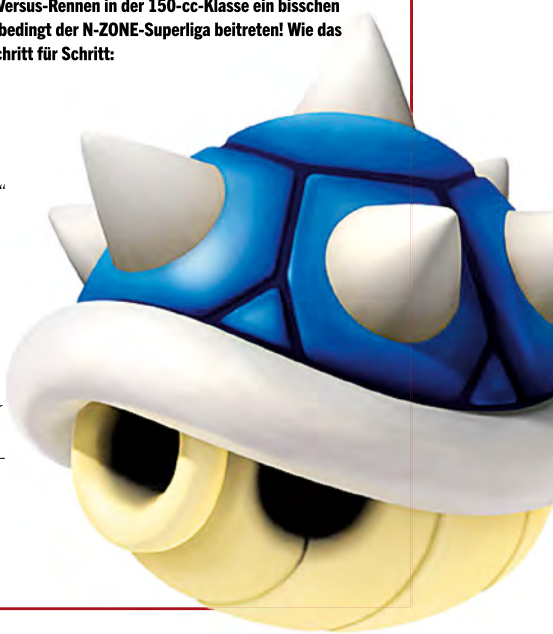
Fabian Meidinger	Dennis Tsitak
Maximilian Schaller	Michel Benger
Sascha Wiechert	Marco Interessiertehkeinen
Andre Kuggi	Tobias Braner
Allen Tsitak	Andre Hölscher
Alexander Konior	Sim Ge
Alex Pfeiffer	Deniz Ramazano
Steini DerMargus Steinmetz	Thommy Sche
Simon Orosch	Alexander Müller
Benno Schumacher	Andi Bechstedt
Kai Saker	Arne Stylle
Sebastian Musch	Levin Eder
Markus Hotz	Ali Ugur Aslan
Benjamin Garic	Eddy Knight
Dennis Schrage	Steven Milbert
Deniz Ölcer	Marvin Barthaar

Die Paarungen der ersten Runde befinden sich oben rechts! Weitere Turnier-News: www.facebook.com/nzonesuperliga
Gezockt wird *Super Smash Bros. Brawl.*
And ... fight!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Zifernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!



Das nächste Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ im Spiel *Super Smash Bros. Brawl* ist bereits im vollen Gange. Per Facebook könnt ihr euch einen aktuellen Überblick zum Turnierstatus verschaffen: Surft einfach auf www.facebook.com/nzonesuperliga vorbei und klickt auf „Gefällt mir“!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

MARIO AUF DER XBOX

Habt ihr gerade die vorherige Ausgabe der N-ZONE in Griffweite? Dann schlagt dort doch eben schnell im Magazin-Bereich die News rund um die wirtschaftliche Lage der Wii U nach – auch wenn das in letzter Zeit eher unerfreuliche Meldungen waren. Nintendos aktuelles Flaggschiff kommt einfach nicht aus den Händlerregalen raus. Vor allem die neusten gesamteuropäischen Verkaufszahlen der Wii U wecken hässliche Erinnerungen an die spärlich ausstaffierte Gamecube-Ära – mit dem Unterschied, dass die Fallhöhe nach dem phänomenalen Erfolg der Wii noch deutlich höher wirkt. Nun ist Nintendo ein derart solventes, kompetent geführtes Unternehmen, dass es selbst eine massive Durststrecke seines wichtigsten Produkts relativ locker wegstecken kann. Doch wer die vernünftig wirtschaftende Traditionsfirma kennt, weiß, dass man dort diesen Zustand trotz der vernachlässigbaren geschäftlichen Gefahr durch die schleppenden Wii-U-Verkäufe nicht schätzt! Genau aus diesem Grund häufen sich in letzter Zeit auch die Ratschläge in Richtung Nintendo, wie man sich im Videospielmarkt besser aufstellen könnte – schließlich wird der Konkurrenzkampf für die Wii U mit der Ankunft der Xbox One und Playstation 4 nicht sanfter. Einer der Vorschläge war ziemlich spektakulär: Nintendo solle sich den Konsolen seiner Mitbewerber öffnen und die eigenen First-Party-Spiele rund um *Mario*, *Zelda* und *Metroid* auch auf deren Systemen anbieten. Man kennt das Konzept von Sega – nachdem deren Konsolen anno dazumal in der Versenkung verschwunden waren, hat sich der ehemalige Hardware-Hersteller und Nintendo-Konkurrent mit seinen *Sonic*-Games auf in Richtung Playstation, Xbox und Wii gemacht.

Obwohl dieses Argument auf den ersten Blick stimmig erscheint, wird Nintendo wohl den Teufel tun und seine Superstars demnächst auch auf fremden Feiern tanzen lassen! Denn erstens ist der 3DS nach wie vor eine extrem erfolgreiche Konsole, auf der die exklusiven Figuren aus dem Hause Big N enorm viel Zugkraft entfalten. Zweitens sind Nintendos seit etlichen Jahrzehnten etablierte Charaktere das wichtigste Potenzial der Firma. Und drittens holt die Wii U im besten Fall noch tüchtig auf ihre Mitbewerber auf oder ist im schlechtesten Fall der Vorgänger zur nächsten Nintendo-Konsole. In beiden Szenarien werden Mario, Kirby, Link und deren Kumpels die bedeutensten Alleinstellungsmerkmale in einem Hardware-Duell sein, in dem die verbaute Technik aller Systeme immer homogener und damit immer weniger wichtig für eine Kaufentscheidung wird.

Euer N-ZONE-Team

MONSTER-TOUR!

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich bin seit Ausgabe 07/11 treuer Leser und großer Fan der N-ZONE, Nintendos und vor allem der Hauptserie der *Pokémon*-Reihe. Ich schreibe diesen Brief, weil ich ein paar Fragen zu den Pokémon habe. Frage 1: Auf einer Gamer-Seite las ich, dass *Pokémon X* und *Y* am 12. Oktober im Handel erscheinen. Stimmt das?

N-ZONE: Yep, das ist so korrekt. Dürfte sich auch nicht mehr viel dran ändern, die *Pokémon*-Games sind entwicklerseitig sicher sehr gut planbar.

Frage 2: Kann man *Pokémon X* und *Y* irgendwo vorbestellen?

N-ZONE: Mindestens im halben Internet und höchstwahrscheinlich auch in der anderen Hälfte ;)

Frage 3: Wenn man die *Pokémon*-Rollenspiele nach dem Datum der Veröffentlichung sortiert, dann bemerkt man, dass seit *Feuerrot/Blattgrün* immer erst die normalen Spiele (zum Beispiel *Diamant* und *Perl*), danach die Spezialeditionen (zum Beispiel *Smaragd*) und dann Remakes von älteren Spielen erscheinen. Deshalb müssten eigentlich nach *Schwarz/Weiß* Remakes von *Rubin/Saphir* folgen, aber dann wartet schon die nächste Generation der Spiele (eben *Pokémon X/Y*). Jetzt die Frage: Wisst ihr etwas über Remakes von *Rubin/Saphir* oder ob sich diese überhaupt in der Entwicklung befinden?

Die wunderbare Welt der Pokémon – oder besser gesagt: ein winzig kleiner Ausschnitt davon.

N-ZONE: Wir könnten jetzt den kompletten Rest unserer Leserbriefseiten mit Gerüchten, Zitaten und Halbwahrheiten zu einer Neuauflage der *Rubin/Saphir*-Spiele zutexten, würden damit aber weder dir noch unseren anderen fleißigen Mailschreibern einen Gefallen tun. Zwar hat selbst die Chefetage des *Pokémon*-Entwicklers Game Freak dereinst ihre Liebe und ihr Interesse an den *Rubin/Saphir*-Games bekundet, doch das ist jetzt auch schon wieder knapp zwei Jahre her. Hoffnungslos ist dein Wunsch sicher nicht, wir würden im Moment aber nicht darauf wetten, dass ein Remake in absehbarer Zukunft erscheint.

Frage 4: Wisst ihr etwas über den diesjährigen Pokémon-Day?

N-ZONE: Aber selbstverständlich! Mit Erscheinen dieser N-ZONE war der Pokémon-Tourbus zwar bereits in Düsseldorf,

Frankfurt und Stuttgart zu Gast, du hast aber noch jede Menge weitere Chancen, *X* und *Y* anzutesten, am Kostümwettbewerb, den Sammelkarten-Spielen oder einem der etlichen anderen Taschenmonster-Mitmach-Events teilzunehmen. Insgesamt finden die Pokémon Days 2013 noch an sieben weiteren Locations statt: Am 14. September in München am Bahnhofsplatz 5. Am 15. September in Nürnberg in der Regensburger Straße 416. Am 28. September in Oberhausen in der Centro-Allee 78. Am 29. September in Hannover in der Hildesheimer Straße 216. Am 5. Oktober in Hamburg in der Kollaustraße 25. Am 6. Oktober in Dresden an der Prießnitzaue 1 und dann natürlich zum Releasetag von *X/Y* am 12. Oktober in Berlin am Borsigturm 2. Die Events beginnen jeweils um 12 Uhr mittags und laufen bis 18 Uhr abends.

Frage 5: Ich verstehe Nintendo überhaupt nicht: Während im eShop des 3DS Mistspiele wie *Alleyway* verfügbar sind, gibt es noch kein Game-Boy-/Game-Boy-Color-Spiel der *Pokémon*-Serie. Ich weiß schon, dass einige Regeln, die damals richtig waren, heute falsch sind. Auch über den Programmierfehler Missingno bin ich mir im Klaren. Aber das ist mir beides ganz egal! Außerdem wissen viele Leute um diese Probleme (und um Missingno) – und die sind doch selbst schuld, wenn die den Fehler ausnutzen. Die Frage ist: Ist das der Grund, warum bisher noch keine GB(C)-Spiele im E-Shop verfügbar sind, oder gibt es da noch andere/mehrere Gründe, die damit etwas zu tun haben?

N-ZONE: Du, ganz ehrlich – wir glauben, Nintendo ist der Missingno-Bug herzlich egal. Ja, das legendäre Glitch-Pokémon kann im schlimmsten Fall einen Spielstand sprengen, aber dazu muss man das Viech schon willentlich heraufbeschwören, jagen und fangen. Der Fehler betrifft also eigentlich nur solche Spieler, die sowieso schon wissen, worauf sie sich einlassen. Der Grund, warum die alten Games nicht in der von dir (und uns) gewünschten Häufigkeit im E-Shop erscheinen, dürfte wohl eher im Lizenzrecht und in der nicht ganz einfachen Spiele-Konvertierung liegen.

Letzte Frage: Die Pokémon sind schon 17 Jahre alt – und bald kommen ja die Spiele *X* und *Y*. Meine Frage dazu: Könnt ihr vielleicht ein Sonderheft zu den beiden neuen Teilen herausbringen? Ich sag schon mal Danke!

N-ZONE: Das behalten wir auf jeden Fall im Hinterkopf, im Moment sind aber eher die Themen rund um die Gamescom und Nintendos „Gegenmaßnahmen" zur PS4 und Xbox One wichtig :)!

Ganz liebe Grüße aus Mühlacken,
Pascal Bielicke

VIERZYLINDER

Früher war alles besser.
Das hört man oft von Gamern, aber in meinem zarten Alter hatte ich noch nicht oft Gelegenheit, das zu sagen. Bis *Professor Layton* … aber erst mal hallo! Ihr wisst ja schon, dass ihr super seid, also überspringe ich den Teil und fange direkt an (Achtung: In den nächsten 547 Wörtern geht es nur um *Professor Layton*, also nichts für Nicht-Spieler!).

N-ZONE: Es gibt keinen solchen Zustand wie „über *Professor Layton* wurde genug gesagt". Also nur keinen falsche Scheu!

In *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* gab es noch ein paar spielerische Unstimmigkeiten, das Konzept war noch nicht ganz ausgereift. Zum Beispiel war noch keine deutsche Synchronisation vorhanden! Aber eins war genial: die Stimmung, die Musik, jede Figur hatte ein eigenes Leben, einen eigenen Charakter und natürlich die Story! Keiner, wirklich keiner hätte mit diesem Ende gerechnet, wer die ganzen Menschen in der Stadt sind! *Professor Layton und die Schatulle der Pandora* hat das Ganze noch einmal übertroffen: Die deutsche Synchro passte super, die Musik und die Story waren toll. Makel von Teil eins wurden ausgebessert, die Minispiele in dem Koffer waren noch besser, besonders der Teekoffer hat mir zugesagt. Dann *Professor Layton und die verlorene Zukunft* … dieses Spiel war die Krönung! Die Story war noch genialer, die Stimmung noch epischer und die Charaktere (na ja, bis auf den Minister) noch sympathischer! Zudem blieb beim Ende ja wohl kein Auge trocken … was mir auch noch aufgefallen ist: Bei diesen Spielen war die Rätsel-Schwierigkeit im Durchschnitt relativ hoch; besonders wenn es auf den Showdown zuging, waren die Rätsel richtige Kopfnüsse! Und dann kam *Professor Layton und der Ruf des Phantoms* … an sich nicht schlecht, allerdings konnte es die vorherigen Teile nicht toppen. Die Atmosphäre war immer noch sehr schön, es waren auch noch einige nette Charaktere dabei, aber die Story war zu durchschaubar … Auch die Minispiele im Koffer haben meiner Meinung nach abgenommen. Allerdings an sich, ohne eine durch die anderen Spiele definierte Messlatte, ein gutes Spiel. Aber *Professor Layton und die Maske der Wunder* war meines Erachtens nach schlecht. Nein, schlecht trifft es nicht ganz, es war eher enttäuschend, was noch lange nicht heißt, dass es wirklich schlecht war! Aber erläutern wir das mal: Durch die 3D-Ansicht der Charaktere ging

Hier gibt's was auf die Nuss – die Denknuss! Die *Layton*-Puzzles sind nicht nur äußert abwechslungsreich, sondern obendrein auch noch knifflig.

Damit sich *ZombiU* so oft verkaufen könnte, wie es das Spiel eigentlich verdient hätte, müssten weltweit zunächst mal deutlich mehr Wii Us über die Ladentische wandern. Das Grusel-Abenteuer ist ein klasse Teil!

Wann hat eigentlich das letzte Mal jemand Neuigkeiten zu den *Golden Sun*-Games gehört? Die würden sich doch auch prima auf der Wii U machen!

einiges an Stimmung flöten. Die Musik war längst nicht so episch wie in den vorherigen Teilen, auch die neuen Charaktere waren nicht alle sympathisch. An sich ist das noch verschmerzbar, aber es gibt noch mehr: Das Pferde-Minispiel ist an sich ganz nett, allerdings fügt es sich nicht gut in den Spielverlauf ein. Auch die Steuerung hakelt und ist sehr ungenau. Insgesamt finde ich es unschön, wie die neue Steuerung ist. Früher, als sich noch alles auf dem Touchscreen abgespielt hat, war doch alles besser! Aber ich schweife ab, erst mal zu dem Ruinen-Teil: Er war definitiv zu lang! Viel zu lang! Mir hat es irgendwie von Anfang an keinen Spaß gemacht, aber dann waren das sogar 20 Stockwerke oder so ähnlich! Aber das größte Minus des Spiels: die Geschichte! An sich war die Idee mit der Maske der Wunder nicht schlecht, aber es war wohl höchstens nach der Hälfte des Spiels klar, wer der maskierte Gentleman war … na ja, ich bin gespannt auf den letzten Teil, auf dass er wieder ein Meisterwerk wird!

N-ZONE: Wir haben deinen Brief jetzt einfach mal unterbrechungsfrei auf unseren Seiten veröffentlicht, weil du deine Gedanken zum Spiel sehr schön zusammengestellt hast. Die *Professor Layton*-Serie gehört zu unseren absoluten Lieblingsspielen – so viel Kreativität, noch mehr Charme und diese endlos motivierenden Rätsel und Puzzles. Dazu einen verregneten Herbstnachmittag und eine Tasse Kakao – super!

Übrigens: Ich bin für eine Fortsetzung, zehn Jahre nach der alten Handlung, in der Flora Luke einen Brief schreibt, wo sie ihn bittet, ihr zu helfen. Flora hat eine Brieffreundin in einer anderen kleinen Stadt, wo es mysteriöse Begebenheiten gibt (welche auch immer). Und Luke sollte mit ihr dorthin reisen, weil sie doch alte Freunde sind. Und dann kommt alles anders, weil die Freundin der Bösewicht ist! Oder so. Na ja. Das vielleicht nicht, aber ich wünsche mir eine Fortsetzung so sehr! Ach ja, was ist euer Highscore bei dem Hamster in *Die Schatulle der Pandora*? Meines Erachtens nach geht nicht mehr als 64 …

N-ZONE: Ich fürchte, dazu können wir kein Urteil abgeben … unser persönlicher Rekord liegt da noch deutlich drunter.

Liebe Grüße von jemandem, der *Professor Layton*-Fan ist, seit sie zehn Jahre alt wurde,

Anna Bertsch

DER HORROR!

Hi N-ZONE-Team!

Ich kann es kaum glauben, dass sich die Wii U dermaßen schlecht – also quasi gar nicht – verkauft! Um es vorwegzunehmen, für mich zählt die Wii U zu den besten Konsolen der letzten Jahre und ist vom Spaß- und Begeisterungsfaktor mindestens gleichauf mit Wii, damals bei ihrem Erscheinen! Zugegeben, auch ich war diesmal – ganz anders als vor dem Wii-Release – äußerst skeptisch, ob Nintendo mit der Wii U den rechten Weg eingeschlagen hatte. Der Innovationsgrad eines Touchscreen-Controllers wollte sich mir im Vorfeld nicht so recht erschließen. Die kannte man doch schon vom (3)DS; wie soll man mit dem klobigen Trumm von Tablet vernünftig zocken?! Doch auf einem Wii-U-Event Ende letzten Jahres wurde ich eines Besseren belehrt. Unfassbar, wie man den Spielspaß mit innovativen Ideen und Spielkonzepten bereits bei *Nintendo Land* mit dem Teil steigern kann! Unergonomisches Teil? Mitnichten! Liegt sehr gut in der Hand und ist angenehm leicht. Das Display, auch für Retina-iPad-verwöhnte Augen, sehr ansehnlich. Soundqualität der eingebauten Lautsprecher wirklich gelungen.

N-ZONE: Man kann mit guten Touchscreen-Spielen eine unverschämte Menge an Spaß haben. Man kann von schlechten Touchscreen-Spielen aber auch gehörig gelangweilt werden! Es ist schon kurios, dass die Wii sich so großartig verkauft hat, die Wii U im Moment aber komplett absackt. Die Wii hat sich insbesondere ob ihres innovativen Konzepts so hervorragend geschlagen – denselben Weg sollte auch die Wii U gehen, offenbar reicht das aber nicht mehr aus.

Und dann diese Perle *ZombiU*! Dieses in verschiedenen Tests oft geschundene Game (zum Glück nicht bei euch!). An alle, die dieses Genre mögen oder es wirklich kennenlernen möchten: Ihr solltet ohne zu zögern zuschlagen (zurzeit für grade mal 30 €)! Für mich zählt es zu den besten Horrorgames, die ich je gespielt habe.

N-ZONE: Wir finden auch, dass *ZombiU* bei Weitem nicht die Aufmerksamkeit und schon gar nicht die Verkaufszahlen bekommt, die es verdient hätte. Das Ende vom Lied war dann leider auch, dass Yves Guillemot – Chef von Ubisoft – vor einigen Monaten verkündet hat, dass es keinen zweiten Teil von *ZombiU* geben wird.

Die Atmosphäre ist derart beeindruckend, beklemmend und furchteinflößend, dass ich froh war, eine Pause einlegen zu können. Nicht falsch verstehen, es macht Spaß, aber wandelt exakt so zwischen „Das ist zu viel für mich" und „Mann, ich will wissen, wie's weitergeht, und diesmal stirbt mein Charakter nicht" – ganz so also, wie es sich für einen wahren Schocker gehört. Das Spiel zeigt in allerbester Weise, wie das neue Gamepad zu nutzen ist, um tatsächlich einen überzeugenden Mehrwert für den Spieler zu kreieren. Es ermöglicht eine so unglaubliche Immersion, wie es bisher schwerlich denkbar war. Der ständige Wechsel des eigenen Blickes zwischen TV und Tabletscreen, was einem in den ersten Spielminuten oder eventuell auch in der ersten Stunde etwas wirr vorkommt, geht schon bald derart in Fleisch und Blut über, dass man diese Art des Spielens nicht mehr missen will.

N-ZONE: Stimmt schon, gerade für Adventures kann dieser Wechsel der Bildschirme einen erheblichen spielerischen Mehrwert anbieten, wenn denn der Entwickler die Handlung seines Gameplays etwas langsamer anlegt – Hektik ist Gift für so ein Doppelbildschirm-Konzept!

Das größte Manko an der Wii U ist meiner Meinung nach das Marketing. Was Nintendo bei der Wii wirklich unglaublich gut und gerade zu Beginn relativ aufwendig mit zahlreichen Truck-Touren, Probespielbereichen in Kaufhäusern und Einkaufspassagen an potenzielle Käufer und auch an eigentlich typische Nichtkäufer herangetragen hat, war vorbildlich. Genau das Gegenteil ist nun geschehen. Die breite Masse hat oftmals keine bis kaum Notiz von der neuen Konsole genommen. Wie oft habe ich Leute im Kaufhaus getroffen, die dachten, dass Wii-U-Spiele (aufgrund des ähnlichen Konsolennamens) auf der Wii laufen. Aber auch gegenüber den „informierten" Gamern benötigt die Wii U deutlich mehr Marketingaufmerksamkeit. Auch ich konnte mir nicht vorstellen, dass die Konsole tatsächlich mehr ist als ein weiteres HD-System neben PS3 und Xbox 360.

N-ZONE: Stimmt schon, der Wii U fehlt im Moment einfach komplett das Momentum. Wir haben selbst viele Bekannte in unserem Freundeskreis, die eigentlich durch unsere bloße Anwesenheit bestens über Games informiert sein sollten – doch auch da gibt es Kollegen, denen wir erst mit Mühe den Unterschied zwischen einer Wii und einer Wii U erklären mussten. Einige potenzielle Controller-Dompteure halten die Wii U selbst heute noch glatt für ein Add-on-Bauteil (!) der Wii. Da wundert es mich nicht im Geringsten, dass du Leute triffst, die sich Wii-U-Spiele für ihre Wii kaufen.

Dass dem ganz und gar nicht so ist, sondern die Wii U – wie damals die Wii – ein komplett anderes Spielerlebnis zu kreieren imstande ist, kann man, nein, muss man tatsächlich selbst erfahren. Die Leute müssen einfach sehr viel öfter zum Handanlegen verführt werden. Bitte, Nintendo, kommt aus dem Quark und pusht die Konsole genauso wie damals die Wii! Die Qualität der derzeit erhältlichen Titel ist jedenfalls bereits (auch von 3rd-Partys, was bei Weitem in der Vergangenheit die Ausnahme war) so gut, dass auch diese Titel den Kauf rechtfertigen.

N-ZONE: Wir fürchten, an der Stelle müssen wir unser Veto einlegen – die magere Ausbeute bei den Third-Party-Titeln würden wir als eines der größten Probleme der Wii U einsortieren. Da hatten wir sehr auf *Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut* gehofft, aber selbst das ist mittlerweile nicht mehr Wii-U-exklusiv.

Lasst die Wii U nicht sterben! Allein die Nintendo-Games werden es nicht verhindern! Gruß, euer treuer Leser **Flo**

Diese schicken *Minecraft*-Figuren stammen von Moritz Brüggemann. Die Pixelführung ist echt super!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

OLÉ – DER 3DS WIRD 2D!

Überraschung: Nintendo veröffentlicht bereits im September dieses Jahres eine 2D-Variante des 3DS. Ein tolles Kontrovers-Thema, über das sich wunderbar spekulieren lässt.

Thomas: Nun, Sebastian. Nintendo bringt erneut eine Variante des 3DS auf den Markt, diesmal ohne das einstige Kaufargument 3D. Passend dazu wird das gute Stück nur noch 2DS heißen. Was hält mein Lieblingskritiker davon?

Sebastian: Nun, Thomas. Ich sehe darin das Eingeständnis Nintendos, dass niemand diese 3D-Sache wirklich braucht. Dieser ehemalige Trend spielt auch bei den neuen Konsolen PS4 und Xbox One keine Rolle mehr, hat sich bei HD-Fernsehern immer noch nicht wirklich durchgesetzt und auch beim Handheld-Zocken ist er überflüssig. Ich ertappe mich immer wieder dabei, wie ich den 3D-Regler meines 3DS nach unten schiebe – einfach weil es sich bequemer zockt. Der 2DS besiegelt das nun: 3D? Nicht wichtig.

Thomas: Das entspricht auch meinen eigenen Erfahrungen sowie den Aussagen des Kollegen Kegel, der in den Leserbriefen nicht wirklich viele positive Zuschriften zum Thema 3D erhält. Die 3D-Funktion ist ein nettes Feature zum Posen, Ausprobieren und ist anfangs für einen Wow-Effekt gut – zum ernsthaften Spielen schiebt man den kleinen Regler rechts oben schnell nach unten. Der 2DS verzichtet nun also auf 3D, was sich für Nintendo bei den Herstellungskosten und für den Kunden am Preis positiv bemerkbar machen wird. Bedenkt man, dass es zum Launch der neuen Hardware eines der Kernfeatures des 3DS war – und zudem noch namensgebend! – wirkt Nintendos Verhalten wie Zurückrudern. Aber gut – nach dem etwas holprigen Start hat sich der Handheld dank eines bärenstarken Spieleangebots mittlerweile etabliert und wenn jetzt noch die *Pokémon*-Spieler mit *X* und *Y* ihren alten DS in Rente schicken, kommt der 2DS gerade richtig. Das Teil ist günstig und kommt rein zufällig (?) in ähnlichen Farben wie die am selben Tag erscheinenden *Pokémon*-Editionen raus. Und ganz nebenbei prangt nun auch kein Warnhinweis-Sticker mehr auf der Vorderseite der Verpackung, der Eltern hätte abschrecken können. Einspruch deinerseits?

Sebastian: Nee, ich sehe das ähnlich. So rückwärtsgerichtet wie der 2DS erscheint, so vernünftig ist er doch. Denn er erleichtert den Einstieg in die Welt der 3DS-Spiele. Er macht es Eltern leichter, dem quengelnden Nachwuchs nachzugeben. Er reduziert sich auf die nötigsten Features: zwei Bildschirme, geile Spiele! Und ich bin mir sicher, auch Nintendo spart sich einige Produktionskosten. Das neue Gerät rundet Nintendos Angebot nach unten hin ab – es ist eine Billig-Version, keine Frage. Aber ich glaube gern, dass es erfolgreich sein wird, und davon haben am Ende alle Zocker was: Je mehr Handhelds auf dem Markt sind, desto größer das Interesse von Publishern und Entwicklern, ein Stück vom Kuchen abzubekommen. Sprich: mehr Spiele, bessere Spiele.

Thomas: Ich hatte ja bereits im Gegensatz zu dir das Vergnügen, die neue Hardware während deines mehr oder weniger verdienten Urlaubs ausführlich ausprobieren zu dürfen – und bin positiv überrascht. Auf den ersten Blick dachte ich „Das Teil kann doch nicht gut in der Hand liegen“, aber nach ein paar Proberunden in *Mario Kart 7* waren meine Bedenken verflogen. Dank der Keilform liegt der 2DS gut in der Hand und auch Haptik und Qualitätseindruck passen. Die Akkulaufzeit wird etwas länger als bei den 3DS-Modellen sein, die (von mir noch nie benutzte) 3D-Kamera wird's auch beim 2DS geben. So schlecht klingt das nicht. Was war dein erster Gedanke, als du von der Ankündigung der neuen Hardware erfahren hast? Ich dachte zuerst an einen Fake oder einen verspäteten Aprilscherz.

Sebastian: Ich hab schon kurz gedacht, Nintendo will mich veräppeln. Nicht wegen der 2D-Sache, sondern weil das Teil nicht klappbar ist. Ein starrer DS? Unfassbar. Und da beneide ich dich schon irgendwie, denn ich konnte den 2DS noch nicht ausprobieren. Aber schön, dass er sich ja laut deinem Urteil gut anfühlt. Denn ob Sparmodell oder Premium-Version – vor allem eines ist wichtig: Ich muss damit bequem und ausdauernd zocken können!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 11/2013
ab 16.10.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

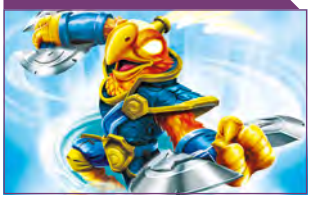
ZELDA: THE WIND WAKER HD (Test)

Wir knöpfen uns Links erstes Wii-U-Abenteuer im Test vor und liefern euch dazu auch gleich noch ein paar Tipps für noch mehr Spaß mit *The Wind Waker HD*!

POKÉMON X UND POKÉMON Y (Test)

Sind die beiden neuen *Pokémon*-Editionen wirklich so genial wie erwartet? Wir verraten es euch im XXL-Test in der kommenden N-ZONE-Ausgabe.

SKYLANDERS SWAP FORCE (Test)



Die Fans sehnen sich bereits nach dem neuen *Skylanders*-Game – wir testen es rechtzeitig zum Release!

ACE ATTORNEY 5 (Vorschau)

Wir nehmen den neuen 3DS-Ableger der beliebten Capcom-Reihe unter die Lupe.

play³ Ausgabe 10/13

In der aktuellen Ausgabe der play³ erwarten euch die heißesten Games für die PS3 und die PS4. Diesmal liefert euch unser Schwestermagazin neue Infos zu *Killzone Shadow Fall* für die PS4, Tests zu *Diablo 3* und *Tales of Xillia* und weiteren aktuellen Games. Außerdem mit dem beliebten PS4-Special und wie immer mit DVD!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Stefanie Groß, Lukas Schmid, Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

BASISWISSEN
FOTO-TECHNIK
PORTRAITS
TIERFOTOS
AUSRÜSTUNG
STUDIOBILDER

164 SEITEN
NUR 11,99 EURO

164 Seiten Tipps

Bessere Fotos in jeder Lage

Ausgabe jetzt am Kiosk oder in allen bekannten App Stores erhältlich
oder einfach online bestellen unter: www.pcgh.de/foto

POKÉMON X UND POKÉMON Y

Rollenspiel Das wird Mega: Die Pokémon Company lüftete das Geheimnis um die neue Form von Mewtu und stellte zudem weitere aufregende neue Spielelemente vor!

Die Mega-Entwicklung von Lucario kann nur dann auch durchgeführt werden, wenn Lucario das Item Lucarionit trägt.

Nach mittlerweile bereits vier (!) Vorschau-Berichten hatten wir auf der Spielemesse Gamescom Mitte August das erste Mal selbst die Möglichkeit, *Pokémon X* und *Pokémon Y* in einer Demo-Version unter die Lupe zu nehmen! Einen ausführlichen Einblick in diese Demo geben wir euch auf der nächsten Seite. Außerdem haben wir Pokémon-Experten und -Fans erstmals nach ihrer Meinung zu den neuen Editionen befragt – doch bevor wir euch die Ergebnisse präsentieren, wollen wir natürlich auch die neuen Informationen nicht unerwähnt lassen, die die Pokémon Company mittlerweile traditionsgemäß Anfang des Monats herausgibt. Es sind einige echte Kracher darunter!

Mega-Entwicklungen in Kämpfen!

Erinnert ihr euch an die geheimnisvoll veränderte Form von Mewtu, die schon vor längerer Zeit ihren ersten Auftritt hatte? Das Mysterium um dieses Wesen ist gelüftet! Es handelt

Mega-Lohgock im Kampf gegen Mewtu. In dieser Form ist Lohgocks Angriffswert sogar noch etwas höher als normalerweise.

Bei der Verwandlung in Mega-Ampharos erhält Ampharos nicht nur eine schicke neue Frisur, sondern auch den mächtigen Typ Drache!

sich bei ihm um die sogenannte „Mega-Entwicklung“ von Mewtu. Mega-Entwicklungen sind ein neues Spielelement, das mit der sechsten Generation eingeführt wird und mit dem sich sogar Pokémon der Stufe 2 und Legendäre Pokémon im Kampf nochmals entwickeln können – und zwar ausschließlich im Kampf, danach kehren sie wieder in ihre ursprüngliche Form zurück. Da eine Mega-Entwicklung die Werte eines Pokémon erhöht und eventuell sogar seinen Typ oder seine Fähigkeit ändert, kann man schon verloren geglaubte Kämpfe so eventuell doch noch herumreißen!

Damit ein Pokémon durch eine Mega-Entwicklung zu einem Mega-Pokémon werden kann, muss es ein besonderes Item namens Mega-Stein tragen. Diese Mega-Steine sind für jedes Pokémon, das eine Mega-Entwicklung durchlaufen kann, einzigartig und sehr selten. So kann Lohgock aus der dritten Generation nur dann zu Mega-Lohgock werden, wenn es den Lohgocknit trägt, der im normalen Spielverlauf nicht erhältlich ist! Passend dazu wird ab dem 12. Oktober 2013 ein besonderes Flemmli per WiFi-Verteilung unter die Käufer von *X* und *Y* gebracht, das die versteckte Fähigkeit Temposchub besitzt – und den Lohgocknit exklusiv bei sich trägt! Wer diese Verteilung verpasst, hat also erst einmal keine Chance auf ein Mega-Lohgock bei sich im Spiel.

Neben Mega-Lohgock und Mega-Mewtu sind außerdem bereits Mega-Entwicklungen von Ampharos, Lucario, Flunkifer, Absol und Kangama bestätigt. Es werden nämlich nicht alle Pokémon Mega-Entwicklungen besitzen, sondern nur bestimmte.

Weitere neue Pokémon!

Auch zuletzt gab es natürlich wieder völlig neue Pokémon zu bestaunen. So ist Dedenne ein Feen-Pokémon, das zur Gruppe der von Fans so benannten „Elektro-Nager“ gehört – das sind Pokémon, die der Pikachu-Entwicklungsreihe stark ähneln, und in jeder Generation ist wenigstens eins dieser Wesen enthalten (etwa Plusle und Minun in der dritten und Emolga in der fünften Generation). Dedenne besitzt die neue Fähigkeit Ba-

WAS ZEIGT DIE DEMO VON X UND Y?

Zu Beginn der Demo werden wir von Alba, einer Journalistin, in Empfang genommen. Sie weist uns darauf hin, dass uns ein Mann im weißen Mantel gerne sprechen würde und wir ihn suchen sollen. Kurz dahinter treffen wir in einem Grasfeld auf das erste wilde Pokémon, ein Dedenne.

Direkt dahinter gelangen wir auf einen großen Platz mit einem Brunnen in der Mitte. Hier können wir erstmals auf einem Mähikel reiten! Leider dürfen wir Mähikel aber nicht über den Platz hinaus mitnehmen, da man es nicht die Treppen hinaufsteigen lassen kann.

Interessant sind die vier verschiedenen Bewegungsgeschwindigkeiten: Gehen funktioniert über das Steuerkreuz, rennen, wenn wir dazu noch den B-Knopf gedrückt halten. Benutzen wir das Schiebepad, schwingt sich der Protagonist auf Inline-Skates und das Reiten ist noch einmal ein gutes Stück schneller.

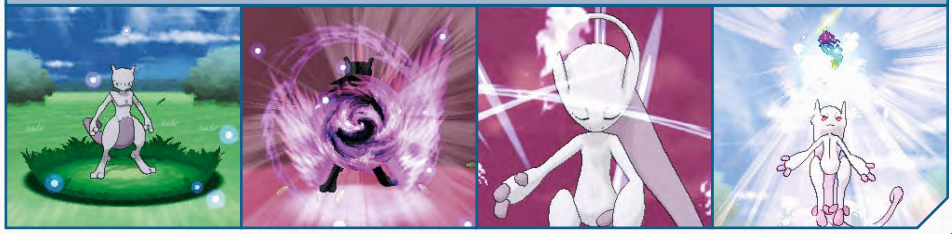
Im nächsten Abschnitt treffen wir auf den ersten Trainer, der uns zu einem Kampf herausfordern möchte. Wir nehmen natürlich an und lernen erstmals auch den neuen Typ Fee in Aktion kennen, da unserem Team ein Feelinara angehört, mit dessen Feenbrise wir das gegnerische Knarksel leicht vom Feld fegen. Die Kämpfe sehen wirklich gut aus und sind durch tolle Kamerafahrten auch ordentlich in Szene gesetzt.

Das letzte Gebiet vor dem großen Finale der Demo bietet noch einmal viel zu entdecken: Neben hohem Gras, in dem wir Pokémon wie Scoppel und Dedenne bekämpfen oder fangen können (die Fangrate beträgt bei allen Pokébällen in der Demo 100 %) gibt es hier noch zwei weitere Trainer, mit denen wir uns messen können.

Sobald wir alles gesehen haben, wenden wir uns dem Mann im weißen Mantel zu, von dem Alba uns erzählt hat und der vor einem großen Tor steht. Es stellt sich heraus, dass es sich bei ihm um Professor Platan handelt! Er schenkt uns ein Mewtu auf Level 100 und verweist uns darauf, dass wir dessen „wahres Potenzial“ wecken sollen. Kurz danach befinden wir uns auch schon in einem Kampf mit ihm.

Die Demo endet mit einem spektakulären Duell gegen den Professor, in dessen Verlauf wir mithilfe des Mewtu sein Iksbat, Skelabra und Dragoran mit Leichtigkeit besiegen. Dabei hilft uns auch die neue Mega-Entwicklung besonders, durch die sich Mewtu in Mega-Mewtu verwandelt und noch stärker wird.

Und so wird die Mega-Entwicklung ausgelöst: Solange Mewtu das entsprechende Mega-Item trägt, erscheint im Attackenauswahl-Bildschirm der Button „Mega-Entwicklung“. Sobald man ihn betätigt, wird Mewtu sich in der nächsten Runde entwickeln, und man kann zusätzlich noch eine Attacke auswählen, die es in der gleichen Runde einsetzt. Einmal eingesetzt lässt sich die Mega-Entwicklung jedoch nicht wieder rückgängig machen. Nach dem Kampf gegen Platan endet die Demo.



EXPERTENMEINUNGEN

***Pokémon*-Experten und -Fans verraten uns, was sie von den Spielen bislang halten – welche der gezeigten Features sie begrüßen, was sie sich noch erhoffen, und welches Pokémon ihr bisheriger Liebling unter den neuen der sechsten Generation ist.**

Suishomaru, Let's Player auf YouTube (youtube.com/suishomaru)

Das letzte Mal habe ich mich bei dem Release von *Rubin* und *Saphir* so sehr auf eine neue *Pokémon*-Generation gefreut und das will bei mir durchaus etwas heißen! Man merkt deutlich, dass sich Game Freak nun nach fünf Generationen traut, einige mutige Schritte in eine ganz neue Richtung zu gehen. Besonders gut finde ich es, dass sie mit dem Fee-Typ und der Mega-Entwicklung das ganze Kampfsystem ordentlich durchmischen – so werden auch die erfahrenen Spieler dazu gezwungen, sich mehr mit der Materie auseinanderzusetzen, um deren Stärken und Schwächen genau zu analysieren. Dadurch, dass sich bei manchen Pokémon auch der Typ ändert, wird das ganze Spiel noch einmal viel facettenreicher. Als *Pokémon*-Fan der ersten Stunde bleibt mir eigentlich nur zu sagen: Großartige Arbeit, Game Freak! Ich kann es schon jetzt kaum erwarten, die ganzen Neuerungen live im Spiel auszuprobieren, um zu sehen, wie sie sich im Spielgeschehen auswirken werden.

Tim, Pokémon-Fan seit 2008

Obwohl ich dem Release von *X* und *Y* natürlich wie immer sehr ungeduldig entgegenblicke, stehe ich den neuen Spielen inhaltlich relativ neutral gegenüber. Anders als manche Spieler habe ich bei der Ankündigung der Mega-Evolutionen und dem neuen Typ Fee nicht sofort die Serie abgeschrieben. Vielmehr bin ich offen für Neuerungen wie diese, allerdings müssen sie sich im Spielkonzept auch bewähren können.

Der Fakt, dass man jetzt viele der alten Kampfstrategien überarbeiten muss, worüber sich einige Competitive-Player beschweren, ist aber meiner Meinung nach etwas Gutes, da es GameFreak dadurch schafft, auch bis heute ein erfrischendes Spielprinzip für Veteranen wie Anfänger zu erschaffen. Die neuen Pokémon gefallen bisher ebenfalls – ich bin also einmal mehr sehr gespannt!

Maria, Moderatorin beim BisaCast (bisacast.de)

Bevor ich ein Spiel nicht gespielt habe, kann ich nur schwer sagen, was ich daran mögen werde oder nicht. Aber ich werde wohl die kleinen „Pixelmon" vermissen und mich auch mit den Mega-Formen erst anfreunden müssen. Positiv finde ich hingegen die Massenbegegnungen, die das Training deutlich erleichtern dürften! Und im Ausgleich zu all dem Neuen bieten uns die Entwickler ja schließlich auch das Comeback einiger bewährter Pokémon wie Mewtu an. Und ich kann ja schließlich kaum anders, als mich auf *X* und *Y* zu freuen, denn irgendwo ist doch jedes neue *Pokémon*-Spiel auch wieder ein Grund, nicht ganz so erwachsen zu sein, sondern ein wenig zu träumen.

Statt einem Kiefer hat Flunkifer aus der dritten Generation nach der Mega-Entwicklung gleich zwei, zusätzlich steigen Verteidigung und Spezial-Verteidigung.

Aufgrund von erhöhter Energie, die nach der Mega-Entwicklung durch seinen Körper strömt, richtet sich Mega-Absols Fell in der Form von Flügeln auf.

ckentaschen, wodurch es beim Verzehr einer Beere einige KP zusätzlich zur eigentlichen Wirkung wiederherstellt. Auch die Attacke Wangenrubbler ist neu: Sie fügt dem Gegner Schaden zu und paralysiert ihn gleichzeitig.

Scoppel ist ein Hase vom Typ Normal, der im Erdreich lebt und mithilfe seiner kräftigen Ohren gräbt. Passend dazu kann er auch Schaufler erlernen, als Fähigkeit verfügt er über Mitnahme oder Backentaschen.

Außerdem wurde mit Mähikel Chevrumms Vorentwicklung vorgestellt. Dieses Pflanzen-Pokémon soll das erste gewesen sein, das je bei Menschen gelebt hat, und lässt diese auf seinem Rücken reiten. Angreifen kann es unter anderem mit der mächtigen Attacke Laubklinge.

Auch ein neuer Charakter gibt sich die Ehre: Arenaleiterin Connie ist als Rollerskaterin bekannt und lebt in der Küstenstadt Yantara City. Zudem soll sie besonders viel über die Mega-Entwicklungen wissen …

Super- und Basistraining

Wenn ihr nicht gerade professionelle Pokémon-Kämpfer seid, sagen euch die Begriffe „Fleiß-Punkte" (kurz „FP") und „Determinant Values" (zu Deutsch „Festgelegte Werte", kurz „DV")

Das neue Dedenne sieht Raichu ziemlich ähnlich, ist aber nicht vom Typ Elektro. Dennoch kann es auch als Fee Elektro-Attacken wie Wangenrubbler erlernen.

Dieses besondere Flemmli wird ab 12. Oktober an alle Käufer von *X* und *Y* per WiFi verteilt. Es trägt das Item Lohgocknit exklusiv bei sich!

Die Arenaleiterin von Yantara City, Connie, soll das Geheimnis der Mega-Entwicklung hüten und den Protagonisten darin einweihen.

Der geheimnisvolle Turm der Erkenntnis soll das Geheimnis um die Mega-Entwicklung enthalten und befindet sich nördlich von Yantara City.

Luftballon-Kleinstein weiß im Supertraining: Das Runde muss ins Eckige! Ob es auch Tennis oder Crocket mag, ist noch nicht bekannt.

vermutlich wenig, da sie vor allem für die erwähnte Gruppe Spieler wichtig sind. FP bestimmen zusammen mit den DV darüber, welche der sechs für den Kampf wichtigen Basiswerte eines Pokémon (KP, Angriff, Verteidigung, Spezial-Angriff, Spezial-Verteidigung und Initative) bei jedem einzelnen wie gut ausgeprägt sind. Jedes Pokémon besitzt ein bestimmtes, festgelegtes Maximum für jeden der sechs Werte, wodurch ein Panzaeron etwa besser in der Verteidigung ist als ein Lohgock, bei dem der Angriffs-Wert sehr gut ist. Das führt so weit, dass manche Spieler Stunden damit verbringen, sich zunächst ein Pokémon mit perfekten DVs zu fangen (hierbei spielt unter anderem auch das Wesen eine Rolle) und danach mindestens genauso lange brauchen, die richtigen FP darauf zu verteilen, um das meiste aus den Werten herauszuholen.

So sieht ein Übersichtsbildschirm im Basistraining aus: Der grüne Bereich innerhalb des hexagonalen Diagramms zeigt die ursprünglichen Basiswerte eurer Taschenmonster an, der gelbe Bereich zeigt den während des Supertrainings erzielten Anstieg der jeweiligen Werte. Unbegrenzt können diese aber nicht gesteigert werden!

Euch dröhnt der Schädel? Keine Sorge, wir wollen das Thema an dieser Stelle nicht weiter vertiefen. Dass FP und DV existieren hat man ohnehin nur über das Auslesen von Spieledaten herausgefunden (böse Zungen nennen das Hacking) – innerhalb des Spielverlaufs erfährt man von diesen Mechanismen direkt nie etwas. Bis jetzt.

Denn mit den neuen Super- und Basistrainings möchte es Game Freak auch unerfahrenen Spielern erleichtern, die Basiswerte gezielt zu trainieren. Im Rahmen des Basistrainings könnt ihr eure Pokémon jederzeit außerhalb eines Kampfes gegen Sandsäcke antreten lassen, damit sich ihre Werte verbessern. Sandsäcke verdient ihr euch in Supertrainings-Lektionen, bei denen euer Pokémon in Minispielen wie Fußball gegen Luftballon-Versionen von Artgenossen antritt. Die offizielle Website zu *X* und *Y* verspricht jedenfalls, dass sich durch das Supertraining das „Geschick im Kampf“ verbessert – und dadurch hört sich das Gerede von FP und DV schon gar nicht mehr so furchteinflößend an.

Max Drews

MEINUNG
Max Drews

„Die Demo ist durchdacht programmiert worden und macht Lust auf mehr.“

Die neuen *Pokémon*-Spiele bringen wirklich Schwung in das Franchise – wer daran bislang Zweifel hatte, wird spätestens durch die Einführung der Mega-Entwicklung eines Besseren belehrt. Das Kampfsystem, der Kern eines Pokémon-Spiels, wird dadurch (und durch den neuen Typ Fee) so gehörig erneuert, dass sich selbst Veteranen noch einmal ganz neu ins Spielgeschehen einarbeiten müssen. Die auf der Gamescom gezeigte Demo stellte indes nicht nur eindrucksvoll die Grafik der neuen Spiele zur Schau, sondern war klar darauf ausgelegt, dem Spieler die besten Neuerungen zu präsentieren und schaffte das auch ziemlich gut. Freut euch schon einmal auf den großen Test zu *X* und *Y* in der nächsten Ausgabe!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: *Pokémon Schwarze Edition 2* und *Weiße Edition 2*
Termin: 12. Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von der offiziellen Website zu den Spielen sowie aus der auf der Gamescom gezeigten Demo und wurden nicht nachbearbeitet.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
10/13 · Ausgabe 198 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 10

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

VORSCHAU
Super Mario rockt die Wii U!

NINTENDO 2DS
Im Test: Der bessere 3DS?

TEST
Rayman Legends (Wii U)
Etrian Odyssey IV (3DS)
Splinter Cell (Wii U) u. v. m.

POKÉMON

Mehr Pokémon geht nicht: Alles zu den neuen Spielen für Nintendo 3DS!
Außerdem: Das erste Pokémon-Game für die Wii U im Test!